TEST & TIPPS: FAR CRY 5
Auf insgesamt zehn Seiten: Ubisofts Open-World-Hit

20 JAHRE STARCRAFT
Zum Jubiläum: Retro-Quiz mit tollen Preisen



EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF DVD

THE RED SOLSTICE



Spannende Koop-Action-Strategie-Mischung im Stile von Dawn of War: Ergründe mit deinem Space-Marine-Squad das Geheimnis einer Mars-Kolonie!

GRATIS CODES
Invite-Codes für Neueinsteiger und Bonus-Codes für erfahrene Panzerfahrer
im Wert von über 10 €

WORLD OF TANKS

Exklusiver Studiobesuch: Wir haben Wargaming besucht und mit den Entwicklern über die gerade erschienene Version 1.0 und die Pläne für die Zukunft geplaudert!

FORTNITE

Shooter-Sensation: Battle Royale sei Dank mausert sich der Early-Access-Titel zum globalen Phänomen – wir verraten euch warum.

USK ab 16 freigegeben

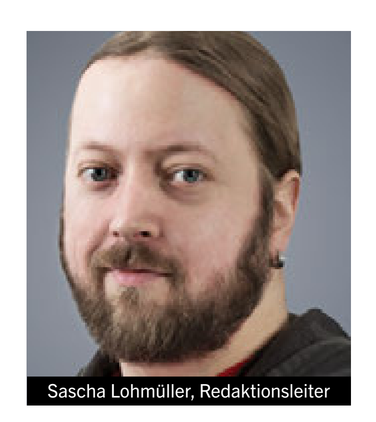
AUSGABE 309
05/18 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20




msi
intel CORE i7 8th Gen
TREIB'S BUNT!
GE Raider RGB
3ms 120Hz
Gaming Keyboard by steelseries
PER KEY RGB
RGB MYSTIC LIGHT
Intel® Core™ i7 Prozessor der achten Generation	Windows 10 Home	GeForce® GTX 1070/1060 Grafik
17,3"/15,6" Full HD 120 Hz / 3 ms Bildschirm	Cooler Boost 5 Dual-Fan-Kühlung	USB 3.1 Gen 2
Schnelle SSD + große Datenfestplatte	SteelSeries Gaming-Tastatur mit Einzeltastenbeleuchtung
HIER KAUFEN
DEUTSCHLAND » Alternate, amazon.de, ARLT Computer, Bora Computer, computeruniverse, comtech, Conrad Electronic, Cyberport, Easynotebooks.de, Euronics, Expert, Hardwarecamp24.de, MediaMarkt, Mindfactory, Notebook.de, notebooksbilliger.de, one.de, Otto.de, Saturn
ÖSTERREICH » Conrad, cyberport.at, e-tec.at, MediaMarkt.at, Saturn.at
WWW.MSI.COM
Spezifikationen modellabhängig. Intel, das Intel-Logo, Intel Inside, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA und/oder anderen Ländern.
TRUE GAMING

Frühe Vögel fangen Würmer – **und frühe Spiele nun Wertungen.**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Ich gebe es ja zu: Mit *World of Tanks* konnte ich noch nie viel anfangen. Das liegt ganz einfach daran, dass virtuelle Fahrzeuge nur dann für mich interessant sind, wenn sie über einen V8-Motor verfügen und sich über staubige Asphalt-Straßen lenken lassen oder gleich mit Hyperraum-Antrieb und Laserkanonen ausgestattet sind. Allerdings stelle ich es mir schon witzig vor, mit einem der Stahlkolosse herumzubrettern. Vor allem im morgendlichen Berufsverkehr. Aber ich schweife ab. Die Faszination *World of Tanks* kann ich also durchaus nachvollziehen und für Millionen von Menschen stellt Wargamings Dauerbrenner nach wie vor das wichtigste Spiel auf Erden dar. Einer dieser Menschen ist unser Redakteur Matti und so mussten wir ihn auch gar nicht lange überreden, für unsere exklusive Cover-Story nach Weißrussland zu düsen und dort mit den Entwicklern über die gerade erschienene Version 1.0 sowie die Pläne für die Zukunft zu plaudern.

Von einem Free2Play-Spiel zum nächsten: *Fortnite* hat sich in den letzten Monaten von einem netten, aber vernachlässigbaren Early-Access-Shooter mit Tower-Defense- und *Minecraft*-Anleihen zu einem globalen Phänomen gemausert. Die Erfolgsformel für diesen Siegeszug lässt sich mit zwei einfachen Worten beschreiben: Battle Royale. Denn wie schon beim Überraschungserfolg des letzten Jahres *PUBG* sorgt der (in diesem Fall sogar kostenlos spielbare) Modus für einen nicht enden wollenden Nachschub an Spielern. Grund genug für uns, dem immer noch im Early Access befindlichen *Fortnite* einen erneuten Besuch abzustatten. Bei dieser Gelegenheit brechen wir auch gleich mit einer bisher ehernen Regel und vergeben eine Wertung, noch bevor der endgültige Release erfolgt. Die Begründung dafür ist ganz einfach: Ob wir alle es nun mögen oder nicht, kostenpflichtige Early-Access-Spiele sind aus der modernen Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken und werden auch in Zukunft für viele Nicht-AAA-Spiele eine beliebte Veröffentlichungsmethode sein. Und da wir euch nach wie vor eine vernünftige Kaufberatung bieten wollen, müssen wir dieser Entwicklung Rechnung tragen. Daher werden wir künftig auch diverse Early-Access-Spiele mit einer Wertung versehen und diese dann gegebenenfalls nach den erfolgten Updates anpassen – so wie wir es bereits jetzt bei unseren seltenen Nachtests tun.

Abseits dieser beiden großen Themenblöcke haben wir für euch ein hoffentlich interessantes Paket für diese PC Games geschnürt. Im Aktuelles-Bereich widmen wir uns so unter anderem dem Survival-MMO *Conan Exiles*, das kurz vor der Fertigstellung steht, der *The Elder Scrolls Online*-Erweiterung *Summerset* und dem neuesten Werk der *Motorstorm*- und *Driveclub*-Macher *Onrush*. Im Testbereich hingegen fühlen wir Titeln wie *Far Cry 5*, *Sea of Thieves*, *Pizza Connection 3* oder *Northgard* auf den Zahn.

Im Magazin-Teil könnt ihr – pünktlich zum 20sten Jubiläum – an unserem *Starcraft*-Quiz teilnehmen und tolle Preise abstauben. Zudem lest ihr ein Fazit zum Crowdfunding-Boom der letzten Jahre und den ersten Teil unserer Friedhof-der-Spielemarken-Reihe. Für Käufer der Extended-Ausgabe gibt's zudem gleich zwei Goodies: Unsere Vollversion zur spannenden Koop-Sci-Fi-Action *The Red Solstice* sowie Bonus- und Invite-Codes für *World of Tanks*.

Und nun wünschen wir euch viel Spaß mit dieser neuen Ausgabe!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Gleich drei Leute waren diesen Monat unterwegs: Matti düste nach Weißrussland, Karsten nach London und Sascha nach Oslo. +++

+++ Der DCP 2018 ist vorbei, die wichtigsten Infos lest ihr in den Kurzmeldungen. Für die DVD hat es mit dem passenden Video aber leider nicht mehr gelangt, hier könnt ihr's euch anschauen: www.pcgames.de/DCP2018. +++

+++ Sekunden, die Matti überlegen musste, ob er zu Wargaming fliegen möchte: 1,39 +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Test, den niemand machen wollte: Sea of Thieves – eigentlich seltsam, denn im Nerv rauben und Zeit stehlen sind wir alle ganz gut. +++

+++ Tode, die Felix, Matti und Sascha seit Release in Vermintide 2 gestorben sind: 683 +++

+++ Die lustigsten Bugs des Monats hat: Far Cry 5. Auch eine Auszeichnung … +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Neuzugang des Monats: Unser neuer Video-Volo David Benke. Im nächsten Heft lest ihr sicher dann etwas von ihm / über ihn. +++

+++ Mitbringsel des Monats: Buffed-Kollegin Susanne versorgte uns nach einem US-Trip mit Peanut-Butter- und Kaffee-M&Ms. +++

+++ Mitbringsel des Monats #2: Von seinem Wrestlemania-Trip (mehr dazu auf der Webseite und in der nächsten play^4) brachte Chris Sascha eine Funko-Figur von Chris Jericho mit – you just got taken off the list! +++

+++ Aufwendigster Artikel: Starcraft – gar nicht so einfach, ein Kreuzworträtsel zu basteln. +++

+++ Fundstück des Monats: Beim Aufräumen hat Sascha ein altes Richard-Garriott-Foto gefunden, das nun gerahmt hinter ihm hängt. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play^4 | Ausgabe 05/18



Auf das Titelthema unserer Playstation-Schwesterzeitschrift kann man schon mal neidisch werden: Wie schon der Vorgänger erscheint *Red Dead Redemption 2* konsolenexklusiv.

N-ZONE | Ausgabe 05/18



Allzu viel ist noch nicht zum neuen *Super Smash Bros* für Nintendos Switch bekannt. Das hindert unsere N-ZONE-Kollegen natürlich nicht daran, alles bisher Bekannte zu sezieren.

Games Aktuell | Ausgabe 05/18



Noch ein Exklusiv-Titel: Auch unsere Multi-Plattform-Kollegen der GA schnappen sich einen reinen Konsolentitel – *The Last of Us: Part 2*. Das wird groß. Und erscheint wohl erst 2019.

INHALT 5/2018



WORLD OF TANKS 12



SEA OF THIEVES 56

FAR CRY 5 38

AKTUELL

World of Tanks 12
Kolumne World of Tanks Free2Play geht vor! 18
Conan Exiles 20
Onrush 24
The Elder Scrolls Online Summerset 26
Kurzmeldungen 30
Mobile Games Check 34
Terminliste 36

TEST

Far Cry 5 38
Fortnite 44
Sea of Thieves 56
Warhammer: Vermintide 2 60
Northgard 64
A Way Out 66
Pizza Connection 3 68
Ghost of a Tale 70
Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 72

MAGAZIN

Die Wiedererweckung alter Marken Unsere Wunschliste Teil 1 76
Kickstarter und Co. – ein Fazit 82
20 Jahre Starcraft 88
Vor zehn Jahren 90
Rossis Rumpelkammer 92

HARDWARE

Startseite Hardware 96
Einkaufsführer Hardware 98
Computergrafik-Basics 102
Die Leichtigkeit des Spielens 108

EXTENDED

Startseite Extended 115
Far Cry 5: Zehn Tipps zur Durchsetzung der Religionsfreiheit 116
Far Cry 5: Mit diesen Tipps kommt ihr mühelos durch das Abenteuer 118
Doppelt beschwingt? 120
Schandflecke: Diese Titel werden ihrem Namen nicht gerecht 126

SERVICE

Editorial 3
Vollversion: The Red Solstice 6
Team-Vorstellung 8
Team-Tagebuch 10
Vorschau und Impressum 114

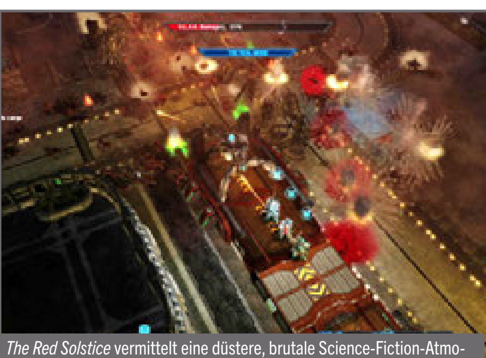
. . . und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD


Teilweise stellen sich uns und unseren Mitstreitern geradezu gewaltige Gegner in den Weg, die nur mit der richtigen Taktik bezwungen werden können.




Aufgrund der thematisch abwechslungsreichen Umgebungen und immer neuer Herausforderungen kommt so schnell keine Langeweile auf.


The Red Solstice vermittelt eine düstere, brutale Science-Fiction-Atmosphäre, in der es gilt, zu jedem Zeitpunkt ums Überleben zu kämpfen.

THE RED SOLSTICE

Als Mitglied einer achtköpfigen Gruppe von Space-Marines werdet ihr auf den Mars ausgesandt, um herauszufinden, was dort mit den angesiedelten Kolonien geschehen ist. Der Kontakt zu diesen brach ab, als ein verheerender Sturm einsetzte, genannt „The Red Solstice". Doch bereits bei der ersten Erkundungstour stellt das Team fest, dass rein gar nichts mehr in Ordnung ist … Inspiriert von Klassikern wie *Dawn of War* bietet *The Red Solstice* eine einzigartige Mischung aus Koop-Multiplayer-Action und Strategiespiel; klug eingesetzte RPG-Elemente erweitern dabei die Spieltiefe. Im adrenalinhaltigen Überlebenskampf der Sci-Fi-Schlachten sind gute Reaktionen ebenso gefragt wie das Treffen taktischer Entscheidungen und eine gute Absprache im Team. Also los, evakuiert Überlebende und drängt die Gegner zurück!

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *The Red Solstice* handelt es sich um eine steamgebundene Version. Nach der Installation von der Disc startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Min.: Win 7, Core i5 2320 oder AMD CPU mit 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce 9600 GT oder Radeon HD 3800, 2 GB freier Speicher
Empfohlen: Entspricht den Mindestvoraussetzungen
Release: 9. Juli 2015 **Weblink**: www.theredsolstice.com

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Strategisches Gameplay mit zahlreichen Rollenspiel-Elementen
- Koop-Modus für bis zu acht Spieler
- Wer erfolgreich sein will, muss rasch taktische Entscheidungen treffen
- Acht verschiedene Klassen, die sich sehr stark voneinander unterscheiden
- Figuren-Fortschritt-System, das auf spielerischer Erfahrung samt XP fußt
- Sehr düsteres, brutales Sci-Fi-Setting
- Viele herausfordernde Bosskämpfe
- Die Spielsessions gegen nachrückende Feinde dauern ca. eine Stunde
- Sucht nach Vorräten, baut eure Basis aus und verteidigt sie anschließend

DVD 1

VOLLVERSION
- The Red Solstice

VIDEOS (TEST)
- Ni No Kuni 2 Schicksal eines Königreichs
- Warhammer: Vermintide 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Final Fantasy 15 – Grafikvergleich

VIDEOS (GAMEPLAY)
- Ghost of a Tale
- Overwatch – Brigitte
- Sea of Thieves

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

DVD 2

VIDEOS (VORSCHAU)
- Iron Harvest

VIDEOS (TEST)
- Far Cry 5

VIDEOS (SPECIAL)
- 3D Modelling
- Far Cry 5 in 10 Minuten durchspielen
- Far Cry 5 – Arcade-Modus
- Far Cry 5 – Begleiter
- Far Cry 5 – Figureneditor
- Far Cry 5 – Mikrotransaktionen
- PUBG Mobile – Mobile vs. PC 10 Unterschiede
- World of Warcraft – Inselexpeditionen

VIDEOS (GAMEPLAY)
- Far Cry 5 – Die ersten 30 Minuten
- Far Cry 5 – Bosskampf Faith
- Far Cry 5 – Mission „Komm her, Miez, Miez"
- Far Cry 5 – Mission „Falscher Prophet"
- Far Cry 5 – Mission „Ruhe am Set"
- Far Cry 5 – Mission „Wilder"



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *The Red Solstice* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt gerade:
Far Cry 5, *WWE 2K18* (PS4), *Overwatch*, *Vermintide 2*, *Bloodborne* (PS4)

Ist endlich durch mit:
The Witcher 3, inklusive aller Add-ons und jedem Fitzelchen Content auf der Karte. Ein bisschen traurig bin ich ja schon, dass es vorbei ist. *Call of Duty: WW2* war da schon deutlich … snackiger.

Hört gerade:
Hyborian – *Vol. 1*; Necrophobic – *Mark of the Necrogram*; Trna – *Earthcult*

Und sonst:
Begrüßt Maria herzlich auf dieser Seite und im PC-Games-Team. Huhu!

MARIA BEYER-FISTRICH | Redaktionsleiterin Online



Spielt aktuell:
Ni no Kuni 2, *A Way Out*, *The Witcher 3* (ja, immer noch)

Hat genug von:
miesem Winterwetter!

Freut sich auf:
Wanderwetter im Frühling!

Begrüßt alle Leser der PC Games und sagt leise Servus:
zum geschätzten Kollegen David Bergmann, mit dem sie in den letzten sieben Jahren viele schöne Momente beim Schwestermagazin buffed und der dazugehörigen Webseite erlebt hat.

PETER BATHGE | Redakteur



Hat viel Spaß:
am Umgraben und Pflanzen im heimischen Schrebergarten bei schönstem Frühlingswetter.

Hat sich oft an den Kopf gegriffen:
Angesichts der dämlichen Story von *Far Cry 5* inklusive hanebüchener und ständiger Entführungen des Hauptcharakters.

Hat aber zum Glück kurz darauf:
God of War auf der PS4 testen dürfen und war anschließend milde gestimmt: Es gibt doch noch Hoffnung für die AAA-Videospiel-Branche, wenn weiterhin solche Spielspaßkracher produziert werden!

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt aktuell:
World of Tanks Version 1.0, *Far Cry 5* und *Vermintide 2*

Hat die Playoffs der Deutschen Eishockeyliga verfolgt:
und muss zugeben, dass auch hier ziemlich gut gespielt wird. Schade ist natürlich, dass Nürnberg es nicht ins Finale geschafft hat.

Ist begeistert:
von einer neuen TV-Serie! *The Terror* hat ein einzigartiges Setting, ist klasse produziert und auch die Schauspieler sind toll.

Sagt hei:
zu Maria und freut sich, dass sie nun Teil des PC-Games-Teams ist.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Hat zuletzt durchgespielt:
Assassin's Creed Origins (die DLCs), *Bridge Constructor Portal*, *Batman: The Enemy Within*, *Ni no Kuni 2* (überraschend gut), *Far Cry 5* (überraschend schlecht), *The Raven Remastered*

Ärgert sich:
dass diese Ausgabe drei Tage zu früh erscheint. Daher darf ich immer noch nicht verraten, warum ich im März nach Kanada gereist bin. Nächste Ausgabe dann, versprochen.

Freut sich auch:
Maria herzlich auf dieser Seite begrüßen zu dürfen.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Far Cry 5 (ein bisschen enttäuschend), *A Way Out* und *Ghost of a Tale*

Spielt derzeit:
Warhammer: Vermintide 2, *Eufloria HD* (Android), *Marvel Strike Force* (Android), *The Room: Old Sins* (Android) und *War for the Overworld* (v2.0)

Freut sich auf:
Avengers: Infinity War und auf einen zweiten Durchgang im feinen *Hollow Knight*, sobald das *Gods & Glory*-Update erschienen ist!

Begrüßt Maria und verabschiedet dafür eine Ausgabe zu spät:
Den hochgeschätzten Ex-Kollegen David Bergmann.

KATHARINA REUSS | Redakteurin



Spielt gerade:
Bloodborne, *Monster Hunter World*, *Double Kick Heroes*, *Minit*

Hört gerade:
Gost – *Possessor*, Macross 82-99 – *Sailorwaves II* (don't judge me), Jess and the ancient ones – *The horse and other weird tales*

Liest gerade:
Nana von Émile Zola

Reiht sich ein:
Tschüss David, hallo Maria! Immer noch eine Zeile frei? Dann noch mal auf Englisch: Bye David, hi Mary.

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin



Spielt derzeit:
Bloodborne (und versagt kläglich)

Hört derzeit:
OM – *Advaitic Songs*

Liest gerade:
Arthur Conan Doyle – *Der Hund von Baskerville*

Und sonst:
Begrüßt natürlich auch Maria – Hallo! – und freut sich über den Sonnenschein, die warmen Temperaturen und die bald startende Festival-Saison, eingeläutet durch das Desertfest in Berlin!

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Far Cry 5, *Ni no Kuni 2* und immer mal wieder *Picross* am 3DS

Fliegt:
Im Mai für die Arbeit nach L.A. und im Juni gleich wieder, wenn die E3 ruft. Nach vielen Terminen dort in den letzten Monaten würde er gerne mal eine andere US-Metropole zu Gesicht bekommen. Was für 1st-World-Probleme!

Genoss es:
Ostern bei seiner Familie und seinen Freunden in Österreich zu verbringen.

Und sonst:
Begrüßt ebenfalls Maria auf der Teamseite. Hallo Maria, i bims, der Lukas!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Far Cry 5, *Stardew Valley*, *PES 2018*

Kehrt gerade:
Aus New Orleans zurück. 2K lud uns nämlich zu WrestleMania 34 ein. Auf unserer Webseite findet ihr diverse Artikel und Videos zum Trip und ein Gewinnspiel zum Showsport-Spektakel.

Liest gerade:
Redemption Song – The Definitive Biography of Joe Strummer

Grüßt gerade:
Mutti, Vati, Tante Hilde und natürlich Maria. Huhu!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de



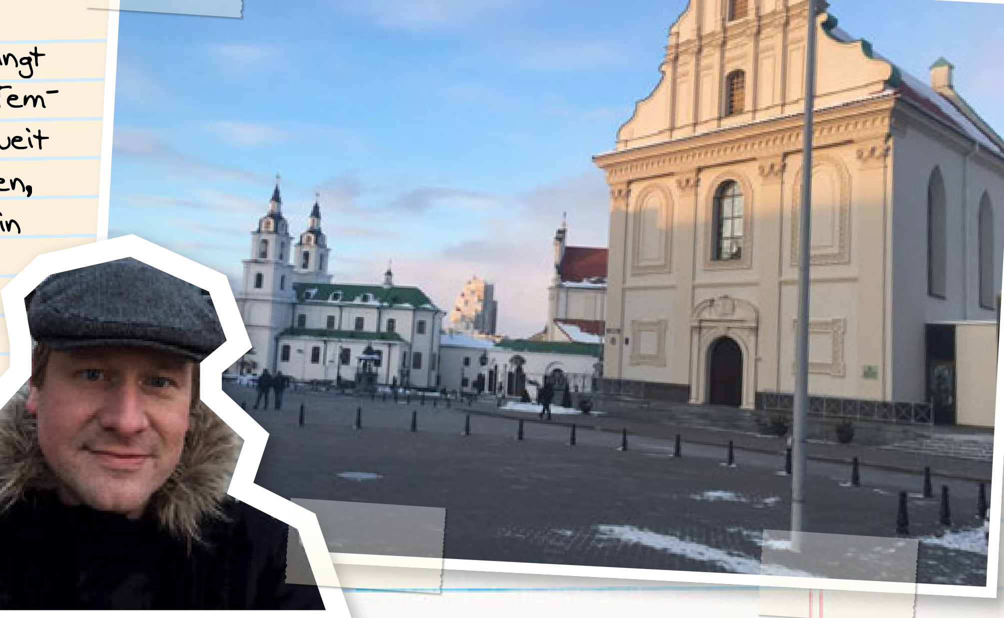


DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Dobry dzien usim!

Minusgrade sind nicht unbedingt jedermanns Sache. Da die Temperaturen in Minsk gerne weit unter den Gefrierpunkt gehen, haben wir unseren Finnen in die weissrussische Hauptstadt geschickt. Dort konnte Matti sich die neue Version von World of Tanks anschauen, mehr dazu lest ihr ab Seite 12.



God dag alle sammen!

Norwegen - das Land der bärtigen Wikinger und Tausenden Black-Metal-Kapellen. Für den Termin bei Funcom in der Hauptstadt Oslo fiel unsere Wahl für den zuständigen Redakteur daher gar nicht schwer. Vor Ort spielte Sascha Conan Exiles und plauderte mit den Entwicklern. Was unser Chef von dem Action-MMO hält, lest ihr ab Seite 20.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



World of Tanks

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Wargaming.net
Publisher: Wargaming.net
Termin: 20. März 2018

Von: Matti Sandqvist

Endlich fertig! Wir haben im Vorfeld der Veröffentlichung von Version 1.0 die Entwickler in Minsk besucht.



Die Panzermodelle hat man für die Version 1.0 nicht überarbeitet, dafür aber die Umgebungen.

In der finnischen Nationalsage Kalevala dreht sich alles um den magischen Sampo. Der alte Väinämöinen und seine Mannen wollen die mystische Zaubermühle von der Herrscherin des Nordens stehlen und so dem finnischen Volk zu unendlichen Reichtümern verhelfen. Der Plan geht zwar schlussendlich auf, aber die magische Mühle wird im Verlauf des wagemutigen Abenteuers zerstört. Immerhin verbreiten die Bruchstücke des Sampo Fruchtbarkeit über Land und Meer – und damit findet die Sage ein befriedigendes Ende, jedenfalls für die düsteren finnischen Seelen. Ähnlich könnte man auch die Erfolgsgeschichte von Wargaming sehen, jedoch mit einem bislang guten Ausgang: Der weißrussische Publisher hat mit *World of Tanks* den Sampo schlechthin für die Free2Play-Welt erschaffen und macht seit fast acht Jahren gehörig Kasse mit seinen fesselnden Panzerschlachten. Im Laufe der Jahre hat es auch mehrere Väinämöinens gegeben, doch konnte bislang keiner von ihnen Wargamings Zaubermühle stibitzen. Ob nun *War Thunder* mit seinem realistischen Ansatz oder der Versuch von Obsidian, den Free2Play-Thron mit modernen Panzern für sich zu beanspruchen – letztlich kann kein anderes Studio abseits von Wargaming behaupten, dass es mehr als 150 Millionen Spieler von der eigenen Vision überzeugt hätte.

Dass in den kommenden Jahren noch viele weitere wagemutige Abenteurer folgen werden, wird sich kaum vermeiden lassen. Um der Konkurrenz stets einen Schritt voraus zu sein, hat das weißrussische Studio daher im vergangenen Jahr ein großes Update für die F2P-Schlachten angekündigt – und die überarbeitete Fassung am 20. März veröffentlicht. Vor allem grafisch will man mit der sogenannten Version 1.0 bei den Spielern punkten, aber auch die Soundkulisse und das Kartendesign sind Punkte, an denen man in Minsk viele Stunden gearbeitet hat. Wir waren im Vorfeld des Updates in Minsk zu Besuch und konnten vor Ort mit allen wichtigen Grafik-, Modell-, Sound- und Karten-Designern sprechen. Dabei hatten

WER ODER WAS IST WARGAMING.NET?

Den weißrussischen Publisher kennt man hauptsächlich durch *World of Tanks*. Dabei entwickelt und vertreibt das Studio seit 1998 Spiele.

Am Ende hat sich Wargaming nicht allzu weit von seinen Ursprüngen entfernt. Das Unternehmen wurde 1998 von Victor Kislyi in Minsk gegründet. Sein Plan war es, Strategiespiele mit einem militärischen Setting zu entwickeln und zu vertreiben. Der erste Titel von Wargaming war *DBA Online*, eine Umsetzung des Tabletop-Spiels *De Bellis Antiquitatis*. Darauf folgten mehrere Ableger der *Massive Assault*-Reihe, die allesamt rundenbasierte Sci-Fi-Strategiespiele waren. Am 12. August 2010 erschien dann *World of Tanks* und in den darauffolgenden Jahren wuchs die Firma zu einem der größten Spielepublisher weltweit mit mehr als 4.000 Mitarbeitern. Aktuell hat Wargaming unter anderem Studios in Weißrussland, Europa, den USA und Asien.

▲ Über fünf Jahre entwickelte Wargaming Ableger der *Massive Assault*-Reihe. Die Strategiespiele bekamen eher durchschnittliche Wertungen.

◀ Alleine in Wargamings Hauptgeschäftsstelle in Minsk arbeiten mehr als 2.000 Leute.

Für die Tests benutzt Wargaming dieses Kästchen, womit man unter anderem die Gehirnwellen der Probanden auslesen kann.

Die Qualitätssicherung ist eine sehr wichtige Abteilung bei Wargaming. Hier werden alle Versionen von *World of Tanks* vor der Veröffentlichung getestet.

alle Abteilungen eines gemeinsam: Man merkt den Angestellten ihren riesigen Enthusiasmus für die kostenlosen Panzerschlachten an und außerdem scheinen die Mitarbeiter – trotz der vielen Überstunden der letzten Monate – überaus zufrieden zu sein. Wir vermuten, dass es etwas mit dem Ergebnis zu tun hat, denn die Version 1.0 stellt nicht nur grafisch und soundtechnisch die direkten Konkurrenten in den Schatten, sondern ist in vielen Punkten gar mit aufwendig produzierten Online-Shootern wie *Battlefield 1* gleichauf.

Big Brother is watching you

Unser Besuch bei Wargaming fing in einer Abteilung an, die man als Spieleredakteur eher selten zu sehen bekommt: in der Qualitätssicherung. Free2Play-Spiele müssen im Gegensatz zu den handelsüblichen Online-Shootern jeden Tag ihre Kunden glücklich machen. Wenn es mal eine Verschlimmbesserung durch ein Update gibt, kann das drastische Konsequenzen für ein Unternehmen wie Wargaming haben. Im letzten Jahr brach zum Beispiel ein riesiger Shitstorm los, weil man einen kostenpflichtigen Premium-Panzer in das Spiel eingebunden hatte. Der Chrysler GF war laut einigen Influencern aufgrund seiner viel zu starken Panzerung kaum zu schlagen. Schon kurze Zeit später machten ernsthafte Diskussionen um den Pay2Win-Charakter von *World of Tanks* die Runde – sprich die Panzerschlachten sollen für zahlende Kunden einfacher als für die normalen Spieler ausfallen. Solche PR-Debakel machen sich bei Free2Play-Publishern deutlicher bemerkbar als bei herkömmlichen Spieleherstellern. Zum einen sind Firmen wie Wargaming von ihren täglichen Einnahmen stark abhängig, um die für die Spiele notwendigen, teuren Serverfarmen sowie den Kundendienst bezahlen zu können. Zum anderen verdienen sie ihr Geld nur dadurch, dass ihre Titel kräftig gespielt werden. Erst wenn ein Spieler tatsächlich den Wunsch verspürt, durch eine kleine Geldspritze den eigenen Fortschritt anzukurbeln, klingelt es in den weißrussischen Kassen. Das macht einen riesigen Unterschied aus, denn mit Einnahmen etwa durch Vorbestellungen oder teure Collector's Editions kann Wargaming

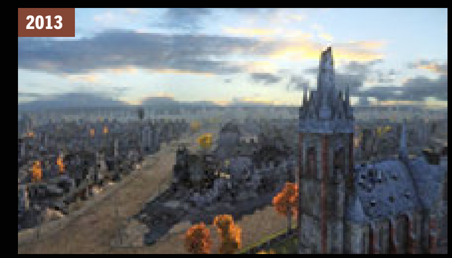
WORLD OF TANKS

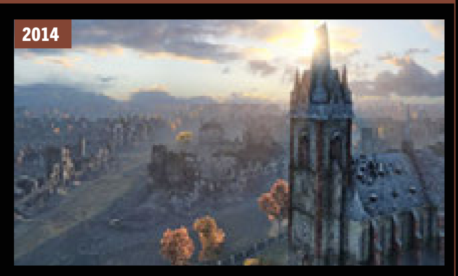
Das Update 1.0 stellt längst nicht die erste grafische Verbesserung für *World of Tanks* dar.

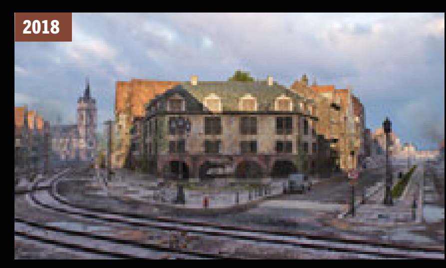
In den letzten acht Jahren haben die Panzergefechte mehrere essenzielle Updates erhalten. Die letzte große grafische Verbesserung vor dem Erscheinen von Version 1.0 fand aber bereits vor fünf Jahren statt. Trotzdem kann man anhand der Bilder sehen, dass die Optik sich auch in den Jahren dazwischen leicht verändert hat.


2009


2010


2013


2014


2018

Die Musikstücke werden im Tonstudio in einzelne Abschnitte unterteilt, damit es mehrere Variationen einer Melodie geben kann.

nicht rechnen. Nur wenn ihr Spiel durch seine Qualität überzeugt, ist die breite Masse der Spieler auch willens, Geld auszugeben.

Daher hat es uns auch nicht verwundert, dass Wargaming eine beeindruckende Qualitätssicherungsabteilung hat, auf die gar der Große Bruder aus *1984* ein wenig neidisch wäre. So belegt die Abteilung ein ganzes Stockwerk des riesigen Wargaming-Gebäudes und bietet Platz für mehr als 30 Tester. Dadurch können Probanden in der Theorie täglich ausgewachsene *World of Tanks*-Partien unabhängig von den Online-Servern spielen. Wie ihre Reaktion etwa auf einen neuen Panzer oder eine neue Karte ausfällt, können die Angestellten der Abteilung über mehrere Kameras verfolgen. Für eine noch detaillierte Analyse gibt es einen speziellen Raum, in dem die Tester tatsächlich auf Herz und Nieren geprüft werden. Zum Beispiel wird die Feuchtigkeit der Hände beim Spielen analysiert, der Blickwinkel der Augen und ebenso die Atmung sowie der Herzrhythmus. So können die Entwickler in Erfahrung bringen, ob eine bestimmte Stelle auf einer Map für zu viel Stress sorgt oder mit welchen Panzern sich die Spieler eventuell zu sicher fühlen. Genau diese Ergebnisse hat man natürlich bei der Entwicklung von Version 1.0 bedacht und so versucht, das Balancing weiterhin feinjustiert zu halten.

Grafischer Schritt nach vorne

Die meiste Arbeit am Update 1.0 dürfte aber die Grafikentwicklungsabteilung von *World of Tanks* gehabt haben. Ihre Aufgabe war es, die in die Jahre gekommene Big-World-Engine in Rente zu schicken und mit dem schlicht „Core" genannten frischen Grafikmotor für eine rundum erneuerte Optik zu sorgen. Dabei mussten die Entwickler immer darauf achten, dass die Perfomance stimmt. Der Leistungshunger ist schon aufgrund der Tatsache wichtig, dass ein großer Teil der *World of Tanks*-Spieler – die aktuell vornehmlich in Russland und China zu finden sind – mit relativ alter Hardware ans Werk geht. Der Kundendienst von Wargaming musste etwa schon Spieler beraten, die neue Treiber für ihre Grafikkarten von 2005 gesucht haben, und optimierten kurzerhand am Ende selbst die Software, da die Hardware-Hersteller den Support für den Grafikbeschleuniger längst eingestellt hatten.

Insgesamt war es das Ziel von Version 1.0, die Umgebungen der Panzergefechte hübscher als zuvor zu machen – und das mit den identischen Hardware-Anforderungen wie für die Versionen zuvor. So weisen die Schlachten nun deutlich mehr Details in allen Grafikeinstellungen auf und bringen auch Gaming-Rechner auf den Ultra-Einstellungen ins Schwitzen. Wir können zum Beispiel nun das Innere von Häusern sehen, wenn wir durch Fenster schauen. Ebenso hat man die Straßen, Felder und das Wasser deutlich lebensechter gemacht und zudem an der Reflexion des Lichts gearbeitet. Am auffälligsten dürfte aber sein, dass der sichtbare Bereich auf den Karten deutlich erhöht wurde. Wir



Denis Ishmukhametov ist mitverantwortlich für die neue Engine und sichtlich mit dem Ergebnis zufrieden.

In der Grafikabteilung wird jeden Tag an neuen Panzern gearbeitet – dabei bietet *World of Tanks* bereits mehr als 450 spielbare Fahrzeuge!



Im Interview mit Anton Pankov

VITA

Anton Pankov ist seit den Anfängen der Entwicklung von *World of Tanks* bei Wargaming angestellt und gehört damit zu den erfahrensten Mitarbeitern im Studio. Angeheuert wurde er als Community Expert, konnte sich aber innerhalb von zwei Jahren zum Community Team Lead hocharbeiten. Seit 2013 kümmert er sich als Publishing Producer um den Vertrieb der Spiele von Wargaming und ist im Mai 2017 aufgrund seiner Erfolge gar zum Publishing Director *World of Tanks* aufgestiegen.

PC Games: Was ist euer Ziel mit der Version 1.0?
Pankov: Also wir haben mit dieser Version zwei Ziele. Das erste Ziel ist etwas komplett Neues – etwas, was die Grafik betrifft. Das Spiel wird mit dieser Version besser aussehen. Das ist uns wichtig, da wir F2P sind und das Spiel schon sieben Jahre alt ist. Außerdem haben wir im Vergleich zu anderen F2P-Spielen viele kompetitive Spieler. Daher müssen wir jedes Jahr etwas Neues bieten, um die vorhandene Spielerschaft zu binden und neue Spieler zu gewinnen. Das ist das erste Ziel: unserer Spielerschaft etwas Neues zu geben. Wir sind sehr erfolgreich in China und den ehemaligen Ostblockländern. Die europäische Spielerzahl muss aber im Vergleich zu Russland noch steigen, damit wir weiterhin erfolgreich und wettbewerbsfähig bleiben können. Worüber die Leute jetzt nachdenken, wenn ein neues Spiel rauskommt, ist: das Setting, die Firma, der Titel und vor allem die Grafik. Natürlich haben wir grade einen Indie-Trend, da ist die Grafik nicht so wichtig – etwa wie bei *They Are Billions*. Das ist trotzdem ein gutes Spiel, auch wenn es sehr schwer ist. Um also wettbewerbsfähig zu bleiben und um neue Spieler zu gewinnen, müssen wir die Erwartungen dieser erfüllen. Die Grafik ist einer der Schlüssel, um diese Erwartungen zu erfüllen.

> „*War Thunder* ist kein direkter Konkurrent von uns."

PC Games: Was für Hardware hat der durchschnittliche *World of Tanks*-Spieler?
Pankov: Ihr stellt wirklich gute Fragen. Ich meine die Frage ist klar und direkt, das mag ich. Natürlich haben die Spieler in West-Europa und der USA bessere Hardware. In China ist die Hardware besonders schlecht. In Russland spielen 16 Prozent der Spieler auf niedriger oder mittlerer Grafik. Ein Problem, dem wir uns stellen mussten, war der Preis für die verbesserte Grafik. Die Mindestanforderungen sollten so niedrig wie bisher bleiben. Unsere Ingenieure haben gute Arbeit geleistet: Die niedrigen und mittleren Grafikeinstellungen sehen nun besser aus, haben aber immer noch die gleichen Mindestanforderungen. Natürlich bekommen Spieler mit guter Hardware auch die Möglichkeit, diese einzusetzen. Eines unserer Ziele war es aber, die Spielbarkeit für alle Spieler zu gewährleisten. Dabei ist es uns besonders wichtig, dass Spieler, die schon *World of Tanks* spielen, dies weiter tun können.

PC Games: Gehen wir zurück zu den Anfängen der Entwicklung. Dachtet ihr, als das Spiel 2010 erschien, dass es sich zu einer Art Lifestyle-Marke entwickeln würde?
Pankov: Die Antwort ist nein. Wir waren jung und ein kleines russisches Team ohne Erfahrung im Bereich der Online-Spiele. Für uns war das alles komplett neu, wir hatten so etwas nicht erwartet. Ich erinnere mich noch daran, dass der große Erfolg in unserem Geschäftsmodell darin bestand, dass wir 40.000 Spieler zeitgleich auf unseren Servern hatten. Nun haben wir, ohne China mitzurechnen, jeden Tag beinahe eine Million Spieler auf den Servern – das Maximum lag übrigens bei 1,4 Millionen! Natürlich kann man diese Zahlen nicht mit *PUBG* oder *Fortnite* vergleichen, aber für ein sieben Jahre altes Spiel, das in erster Linie für den russischen Markt konzipiert wurde, stehen wir gut da.

PC Games: Lasst uns über die Version 1.0 reden. Das Update verbessert eine Menge technischer Sachen. Sind denn auch Gameplayänderungen mit dem nächsten Update geplant?
Pankov: Das Ziel für die Version 1.0 war es, den Client komplett zu überarbeiten. Er kommt bald raus und dann werden wir die Ergebnisse sehen – es war ein Haufen Arbeit. Danach werden wir uns um anfallende Probleme und Bugs kümmern. Außerdem wollen wir weiter an der Grafik arbeiten. Beim Erscheinen werden wir 28 verschiedene Karten haben und können zudem zwölf weitere Karten schnell hinzufügen. Außerdem arbeiten wir an fünf zusätzlichen Karten. Erst danach werden wir uns auf das Gameplay konzentrieren. Wir haben den Plan, an unserem Crew-System zu arbeiten, um es einfacher zu machen. Wir werden auch mit verschiedenen Spielmodi experimentieren. Manche waren der Meinung, dass wir einen Battle-Royale-Modus einbauen sollten. Ich persönlich halte davon nichts. Wir hatten schon mal mehr als zwei Teams auf dem Schlachtfeld und das war eine meiner schlimmsten Erfahrungen überhaupt. Vielleicht haben wir es auch nicht richtig gemacht, aber unseren Spielern hat es nicht gefallen.

PC Games: Was ist deine persönliche Meinung zu *Armored Warfare* und *War Thunder*? Schaut ihr euch an, was die Konkurrenten machen?
Pankov: Ich selber habe über 2.000 Schlachten in *Armored Warfare* gespielt. Ich denke nicht, dass *Armored Warfare* oder *War Thunder* direkte Konkurrenten für uns sind. Wir haben es selbst in der Hand, ob wir eine schlechte Entscheidung treffen. Im Jahr 2012 war *War Thunder* tatsächlich unser direkter Konkurrent, aber sie entschieden sich für ihren eigenen Weg. *War Thunder* war jedoch der Grund, warum wir uns dafür entschieden haben, 3D-Panzermodelle zu benutzen. Als *War Thunder* rauskam, sahen ihre Modelle anders aus. In unseren Augen waren sie im Vergleich zu denen von *World of Tanks* überlegen. Wir entschieden uns deshalb, an unserer Grafik zu arbeiten. Heutzutage schauen wir uns Spiele aus unterschiedlichen Genres an und können auch beobachten und verstehen, was die anderen machen – so können wir aus Fehlern der anderen lernen. Im November letzten Jahres gab es eine große Debatte um Lootboxen, zu diesem Zeitpunkt hatten wir ausgerechnet ein Weihnachtsspecial ebenfalls mit Lootboxen. Wir waren alle sehr nervös, wie das Event ankommen würde. Zum Glück ging alles gut und unseren Spielern hat es gefallen. Von anderen zu lernen, um eigene Fehler zu vermeiden, ist sehr wichtig.

PC Games: Lasst uns bei der Vergangenheit bleiben. Was waren eurer Meinung nach die drei wichtigsten Updates von *World of Tanks*?
Pankov: Das erste war das 7.4-Update, mit dieser Version kamen die französischen Autoloader. Des Weiteren gab es mit diesem Patch das erste Mal komplett neue Gameplay-Elemente. Das zweite Update war die 8.0-Version. Mit dieser haben wir zum ersten Mal die Grafik verändert. Zum Beispiel wurde die Beleuchtung auf den Karten überarbeitet. Zuletzt kommt ziemlich sicher das Update 1.0. Rückblickend betrachtet haben wir ein Problem mit diesen großen Updates. Ja, wir lernen aus unseren Fehlern, aber der eigentliche Fehler war es wohl, einige Updates nicht vor dem Erscheinen zusammen mit echten Spielern zu testen. Mit 1.0 hatten wir einen Beta-Test und haben enger mit den Spielern zusammengearbeitet. Wir haben viel Feedback gesammelt und ausgewertet.

PC Games: Okay, und was sind die drei größten Lektionen, die ihr in der Vergangenheit gelernt habt?
Pankov: Die erste Lektion handelt von Spielererwartungen. Wir sollten die von uns gesteckten Ziele auch erfüllen. So erging es uns bei der Zerstörbarkeit von Objekten. Wir kündigten dieses Feature vor vier Jahren an und sind jetzt immer noch nicht fertig. Das war ein großer Fehler. Als Zweites haben wir gelernt, dass wir Tests immer mit echten Spielern durchführen sollten. So können wir unser Konzept schon vor dem Erscheinen überprüfen. Solange etwas noch nicht erschienen ist, können wir noch Dinge hinzufügen oder entfernen. Sobald etwas erschienen ist, lässt sich nicht absehen, wie die Spieler auf Streichungen reagieren. Letztes Jahr haben wir die dritte Lektion gelernt. Mit dem heutigen Wissen war es einfach schrecklich, wie wir auf den Vorfall mit dem Youtuber SirFoch reagiert haben. Wir haben uns entschieden, ihn zu sperren und auf Youtube zu melden. Danach bereuten wir unsere Entscheidung und trafen ihn später in England, um mit ihm über den Vorfall zu sprechen. Nach langen Gesprächen konnten wir den Streit beilegen. Was wir aus dieser Geschichte gelernt haben, ist, dass es eine Generation gibt, für die neue Medien und Youtuber eine sehr große Rolle spielen. Das waren die drei Lektionen, ich könnte noch mehr aufzählen aber drei sollen reichen.

PC Games: Vielen Dank für das Interview!

World of Tanks hat weltweit Millionen von Fans. Manche von ihnen sind echt kreativ und stellen etwa wunderschöne Filz-Panzer her.

können nun weit in die Ferne blicken und uns so etwa die Gebäude einer benachbarten Stadt anschauen oder die weißen Gipfel der Berge bewundern. Der Effekt ist unserer Meinung nach immens und ändert die Atmosphäre der Partien von Grund auf. Nun ist das Modelleisenbahn-Feeling mit seinen schönen, aber eingeschränkten Landschaftsausschnitten Schnee von gestern!

Frische Töne

Unsere letzte Station während unseres Studiobesuches hatte ebenfalls viel mit der Atmosphäre zu tun: das Tonstudio. Den *World of Tanks*-Veteranen dürften die Melodien auf Karten wie Himmelsdorf oder El Halluf nach Tausenden von Partien in Fleisch und Blut übergegangen sein. Genau das haben sich auch die Entwickler gedacht und wollen mit hunderten Variationen der bekannten Stücke für Abwechslung sorgen. Dabei hat man sich für die eher exotischen Karten, die etwa in China angesiedelt sind, Hilfe aus den jeweiligen Ländern geholt. Beispielsweise wurden Musiker aus Ost-Karelien für die Musik der Map Karelien ins Tonstudio geholt und mit ihnen landestypische Melodien eingespielt. Danach wurden die Aufnahmen in kleinere Stücke aufgeteilt, bearbeitet und so dafür gesorgt, dass mehrere hundert Variationen eines einzelnen Liedes entstanden. Genau das fasst auch die Stärke der Version 1.0 passend zusammen: Sie bringt erfahrenen *WoT*-Spielern mehr Abwechslung und sieht obendrein deutlich einladender als zuvor aus! ❑

Durch den riesigen Erfolg ist *World of Tanks* eine Art Lifestyle-Marke geworden. Wargaming kooperiert zum Beispiel mit Getränkemarken, aber auch mit Schuhherstellern.

DIE ZUKUNFT: DIE ITALIENISCHEN PANZER

Durch die Version 1.0 hat *World of Tanks* sich technisch und optisch komplett verändert, aber neue Inhalte kommen erst ein wenig später.

Neben den technisch wichtigen Updates erweitert Wargaming regelmäßig die Panzerflotte von *World of Tanks*. Zuletzt kamen die chinesischen Tankdestroyer dazu und als Nächstes sollen die italienischen Panzer, die auf eine einzigartige Mechanik bei ihren Geschützen setzen, das eh schon riesige Arsenal erweitern. Ähnlich wie die französischen Panzer verfügen die italienischen Fahrzeuge über ein Magazin. Jedoch wird nicht eine komplette Trommel auf einmal nachgeladen, sondern nach jedem Schuss. Dabei erhöht sich aber die Nachladezeit – je leerer die Trommel, desto länger dauert es. Der erste italienische Panzer mit der sogenannten Auto-Reloading-Mechanik ist der P.44 Pantera auf Tier 8.



Aller Anfang ist schwer: Der M14/41 auf Tier 2 verfügt über keine Auto-Reloading-Mechanik.

Erst mit dem P.44 Pantera auf Tier 8 gibt es den ersten Auto-Reloader im italienischen Forschungsbaum.



Kolumne: **Free2Play geht vor!**

Unser Online-Shooter-Experte Matti hält das Bezahlmodell von *World of Tanks* genau für das Richtige für sein Lieblingsgenre. In seiner Kolumne verrät er, woran das liegt.

Ich spiele Online-Shooter seit nunmehr über 25 Jahren und habe exzellente Deathmatches mit meinen Freunden in *Doom* und *Duke Nukem 3D* erlebt, mit meinem Clan in *Counter-Strike* viele spannende Partien gehabt und ebenso hunderte Stunden mit der *Battlefield*- und *Call of Duty*-Reihe verbracht. In den letzten Jahren freute ich mich zwar weiterhin über neue Ableger meiner Lieblingsreihen, jedoch spielte ich – wenn man nur den zeitlichen Aspekt betrachtet – mehr *World of Tanks*, *War Thunder*, *Armored Warfare* und *World of Warships*. Woran das liegt? Die genannten Free2Play-Titel haben sich in den letzten Jahren in puncto Technik, Umfang und Balancing deutlich stärker als die handelsüblichen Online-Shooter verändert. Ich bin auch fest davon überzeugt, dass das vor allem an ihrem Bezahlmodell liegt.

Hinter dem Eisernen Vorhang

Publisher wie Electronic Arts und Activision lassen ein *Battlefield* beziehungsweise ein *Call of Duty* zumeist drei Jahre lang bei einem Studio ihrer Wahl entwickeln und versorgen dann nach dem Release das jeweilige Spiel ein Jahr lang mit kleinen Content-Updates. Dabei steht oftmals schon in den ersten Tagen der Entwicklung fest, mit welchen Inhalten man die Fans nach dem Erscheinen bei der Stange halten möchte. Ein wenig erinnert mich das an die Fünfjahrespläne der ehemaligen Ostblockstaaten, mit denen die kommunistischen Länder dem Kapitalismus Paroli bieten wollten. Dass diese Fünfjahrespläne aber nicht so recht von Erfolg gekrönt waren, wissen wir spätestens seit dem Fall der Berliner Mauer. Wenn man nun dieses recht starre Konzept von vieljähriger Vorausplanung auf die Unterhaltungsindustrie mit ihren gefühlt stündlich wechselnden Hypes und Präferenzen anwendet, dürfte offensichtlich sein, dass das Konzept auf Dauer nicht so recht aufgehen kann.

Vergebliche Liebesmüh

Wenn zum Beispiel ein Spielmodus – wie aktuell Battle Royale – sehr beliebt ist, ist es recht unwahrscheinlich, dass Publisher wie Activision oder Electronic Arts ein kostenloses Update herausbringen und so die Last-Man-Standing-Gefechte in ihre Spiele einbinden. Wozu denn auch, denn die große Kasse haben die Hersteller ja zum Release des Spiels gemacht und sie würden durch eine kleine Erweiterung die Verkäufe kaum profitabel ankurbeln – vor allem, wenn man dabei auch an die Entwicklungskosten denkt. Daran ändern auch die unterschiedlichen Premium-Dienste oder Season-Pässe wenig, denn auch für sie gilt, dass der größte Umsatz vor beziehungsweise kurz nach dem Erscheinen gemacht wird. In meinen Augen haben die „normalen" Publisher einfach wenig finanziellen Anreiz, ihre Spiele nach dem Release großartig zu verändern. Daher kann ich es gut nachvollziehen, dass sie nach einem erfolgreichen Release relativ wenig Lust haben, nochmals Geld in ihr Spiel zu pumpen, wenn eigentlich schon am nächsten großen Hit gearbeitet werden muss.

Altbekannt geht nicht

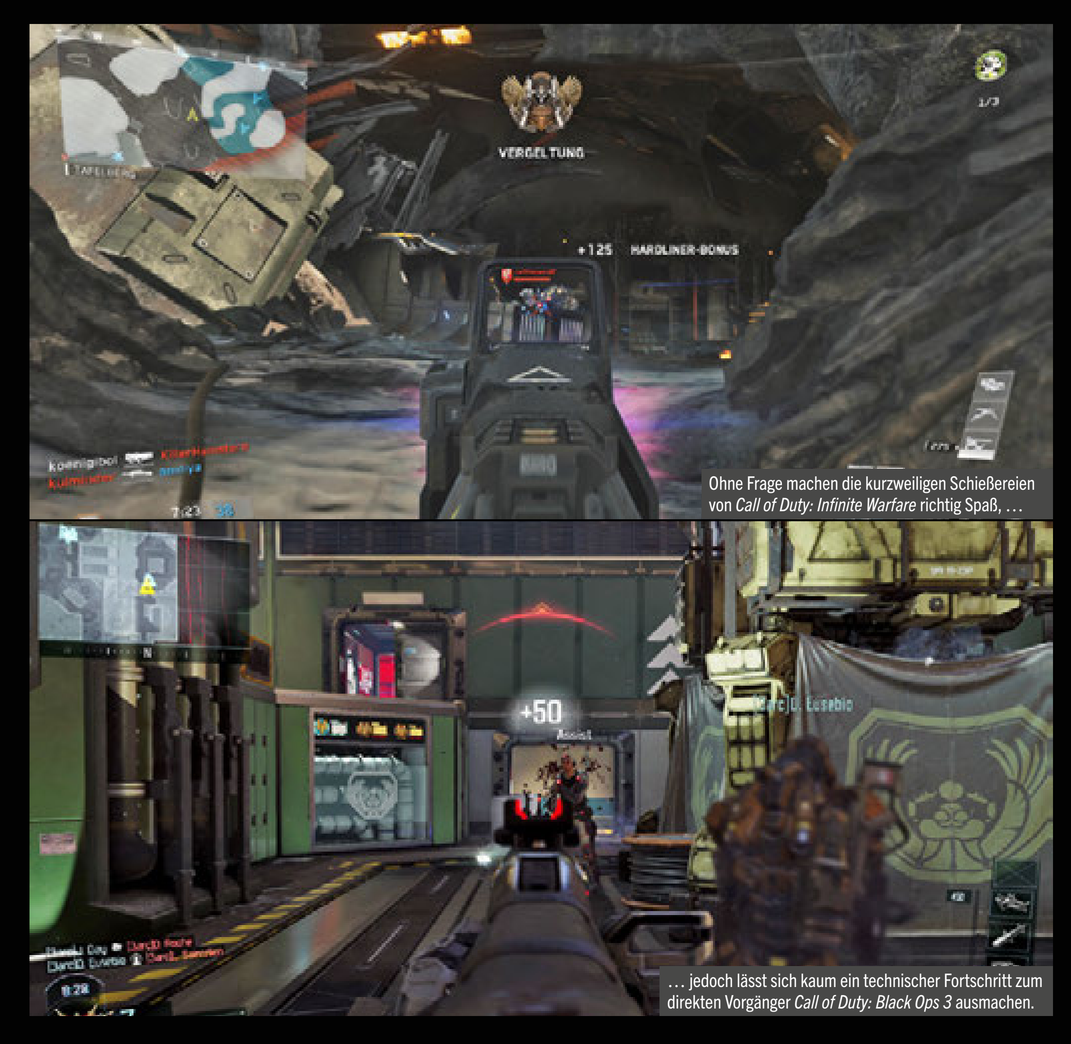
Die Lage für Free2Play-Publisher sieht hingegen ganz anders aus. Es mag für einige Wochen und Monate funktionieren, wenn man einfach ein gutes Spiel auf den Markt bringt und durch Millionen von Mikrotransaktionen ein kleines Vermögen anhäuft. Doch nach einiger Zeit werden die Server immer leerer, da die Spieler entweder alle Kar-

ten des Spiels schon hundertfach gespielt haben, jegliche Waffen (oder Fahrzeuge) in und auswendig kennen oder es ansonsten an allen Ecken und Enden an Abwechslung fehlt. Hier müssen Free2Play-Entwickler – falls ihr Spiel noch weiterhin erfolgreich bleiben soll – in die Bresche springen und neuen Content liefern. Ebenso unterliegen die F2P-Publisher dem Zwang, ihr Spiel stets technisch fortzuentwickeln und auch darauf zu achten, dass das Balancing stimmt: Denn wenn ein Hersteller nicht auf diese Dinge achtet, dauert es nicht lange und einer der vielen Konkurrenten wirbt die Spieler ab. Insgesamt lässt sich festhalten, dass erfolgreiche F2P-Entwickler tagtäglich dafür sorgen müssen, dass ihr Spiel zum einen stets neuen, passenden Content bekommt und zum anderen technisch verbessert wird.

Maßgeschneidert

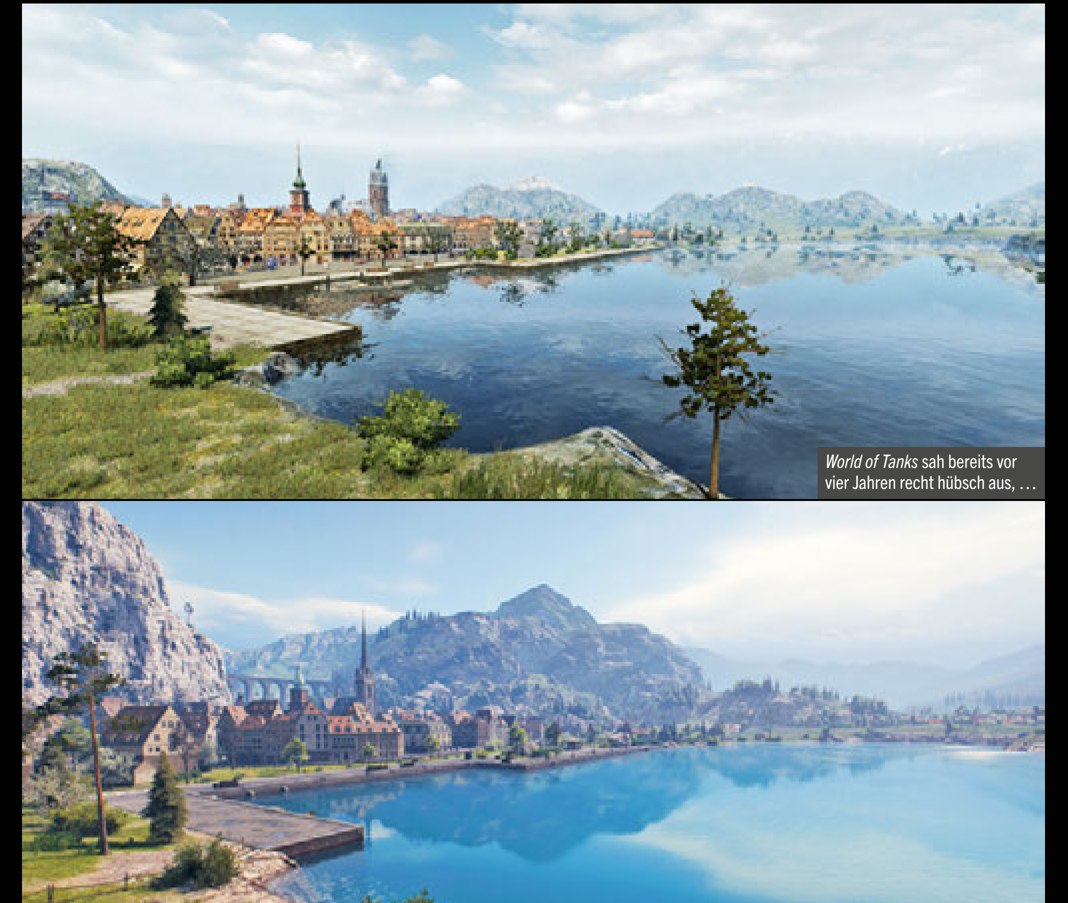
Damit die F2P-Entwickler auch die passenden Content-Erweiterungen herausbringen, müssen sie sehr guten Kontakt zu ihrer Community halten. Wenn sich zum Beispiel viele Spieler Karten mit einer Wüstenlandschaft wünschen und ihr Wunsch erfüllt wird, werden diese auch wieder Geld in die Hand nehmen und beispielsweise ihr Premium-Konto verlängern. Stück für Stück wird das jeweilige Spiel so stets den Kundenwünschen angepasst. Ein ähnliches Auf-der-Stelle-Treten wie es etwa die *Call of Duty*-Reihe sowohl technisch als auch spielerisch in den letzten zehn Jahren betreibt, ist in der Free2Play-Branche auf Dauer einfach nicht möglich. Das sieht man aktuell am besten bei *World of Tanks*, bei dem in den letzten acht Jahren rund 350 spielbare Panzer dazugekommen sind und etliche Karten hinzugefügt wurden. Zudem sieht das Spiel heute grafisch um Welten besser aus als noch während der Closed-Beta-Phase im Jahr 2010.

Natürlich gibt es bei den F2P-Spielen schwarze Schafe, die durch Glücksspielmechaniken die Spieler dazu antreiben wollen, unnötig viel Geld auszugeben. Ebenso gibt es Titel, die wegen ihres Pay2Win-Charakters auf Dauer kaum Spaß machen. Jedoch muss ich an dieser Stelle sagen, dass sich die meisten F2P-Titel deutlicher weiterentwickelt haben als die *Battlefields* und *Call of Dutys* dieser Welt – und eine Weiterentwicklung dürfte nicht nur mir, sondern vielen anderen Online-Shooter-Fans am wichtigsten sein. ❑



Ohne Frage machen die kurzweiligen Schießereien von *Call of Duty: Infinite Warfare* richtig Spaß, …

… jedoch lässt sich kaum ein technischer Fortschritt zum direkten Vorgänger *Call of Duty: Black Ops 3* ausmachen.


World of Tanks sah bereits vor vier Jahren recht hübsch aus, …

… aber den technischen Fortschritt von der aktuellen Version 1.0 kann man auf den ersten Blick erkennen.

Menschenaffen wie diese Gorillas bevölkern einen großen Teil des Sumpf-Dschungel-Gebietes und stellen mittelstufige Spieler im Duo schon mal vor größere Probleme. Wahrscheinlich trefft ihr auch im neuen Dungeon auf die haarigen Entferntverwandten.

Conan Exiles

Genre: Action-MMO
Entwickler: Funcom
Publisher: Funcom
Termin: 8. Mai 2018

Kurz vor Ende der Early-Access-Phase des Action-MMOs haben wir den Entwicklern einen Besuch in Oslo (und Hyboria) abgestattet.

Von: Sascha Lohmüller

Seit wir einen letzten ausführlichen Blick auf *Conan Exiles* warfen, ist schon jede Menge Zeit ins Land gegangen und unzählige Ausgestoßene haben sich in den rauen Landen eine neue Heimat gesucht – oder sind der erstbesten Hyäne zum Opfer gefallen. Damals, zum Early-Access-Start Ende Januar 2017, war das actionreiche Crafting- und Survival-MMO zwar äußerst vielversprechend, aber auch noch arm an Inhalt und in vielerlei Hinsicht unfertig – Early Access eben. Diese Phase neigt sich nun jedoch dem Ende zu, denn am 8. Mai 2018 soll es so weit sein: *Conan Exiles* erscheint offiziell in der hoffentlich komplett fertigen Version. Und das nicht nur für PC und Xbox One, sondern auch für PS4. Grund genug, noch einmal die Entwicklungen der letzten Monate Revue passieren zu lassen und den Entwicklern bei einem Besuch in Oslo hinsichtlich der letzten noch fehlenden Features auf den Zahn zu fühlen.

Winterurlaub

Die wohl wichtigste Neuerung seit dem Early-Access-Start dürfte die Frozen-North-Expansion gewesen sein. Dieses kostenlose Update erweiterte die Spielwelt um ein nordisch angehauchtes Tundra-und-Schnee-Gebiet, das sich vor allem an hochstufige Spieler richtet, aufgrund des raren Sternenmetalls aber die beschwerliche Reise wert ist. Hier trefft ihr anders als in den Wüsten- und Oasen-Gegenden des Urspiels nicht auf Krokodile, Elefanten, Riesenskorpione und Spinnen, sondern eben auf Untote und Eisriesen. Zudem ist der gefrorene Norden nicht gerade klein: Um ganze 100 % vergrößerte sich die besiedel- und erkundbare Spielwelt mit dem Add-on. Apropos Erkunden: Für all jene unter euch, die dem Kämpfen und Siedeln nicht allzu viel abgewinnen können, bieten sich seit geraumer Zeit deutlich mehr Beschäftigungsmöglichkeiten als noch zu Beginn. Beispielsweise findet ihr überall in der Welt nun Landschaftsmarker, die bei Erstkontakt einen satten Erfahrungsbonus abwerfen. Wer also flink zu Fuß unterwegs ist, kann seinen Charakter auch recht zügig dadurch hochzüchten, dass er einfach die weitläufige Spielwelt erkundet. Eine zweite Neuerung hilft dabei ebenfalls: Dank eines Freeclimbing-Systems stellen Ab-

Im eisigen Norden warten bald nicht nur frostige Tempel und das seltene Sternenmetall, sondern auch das neue Vulkan-Gebiet mit der Serpent Forge.



Ebenfalls Teil der nördlichen Erweiterung: eine ganze Stadt voll schlecht gelaunter Untoter. Wie bereits erwähnt, ist *The Frozen North* kein Zuckerschlecken.

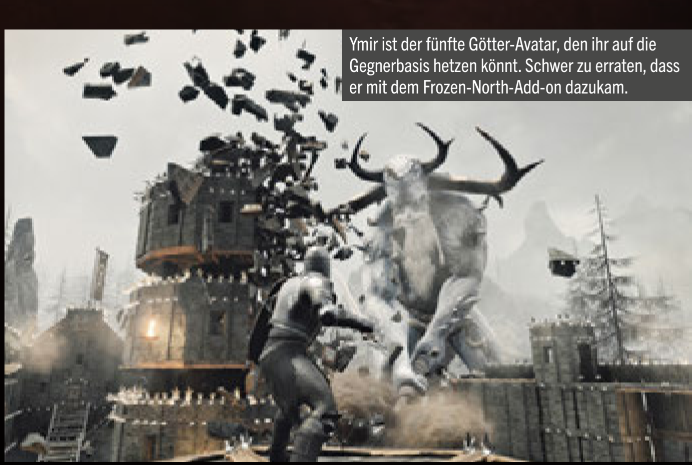
hänge, Ruinen, Felsen, kleinere Hügel und dergleichen nun kein unüberwindbares Hindernis mehr dar. Eure Ausdauer setzt der Kraxelei allerdings Grenzen, sodass das Ganze nie ausartet. Wer *Zelda: Breath of the Wild* (Switch, Wii U) gespielt hat, weiß ungefähr, wie er sich das Klettersystem vorzustellen hat. Keine zufällige Ähnlichkeit übrigens – wie uns die Entwickler verrieten, spielten sie tatsächlich eines Tages im Büro das neue *Zelda* und waren sofort der Meinung: „Hey, dieses Klettern müssen wir sofort auch bei uns einbauen." Auf jeden Fall ist die so hinzugewonnene Bewegungsfreiheit ein wahrer Segen – sofern euer Exilant nicht in einem der seltenen Fälle anfängt, auf einem kieselsteingroßen Felsen herumzurutschen statt einfach drüberzulaufen.


Das neue kombobasierte Kampfsystem erinnert an *Dark Souls*, ohne natürlich dessen taktische Tiefe zu erreichen. Wir werden die Dauerklick-Orgien nicht vermissen.

Auch auf das zweite große Standbein von *Conan Exiles* – das Crafting – hat das Klettersystem eine enorme Auswirkung. Reichte es früher auf PvP-Servern noch, einfach auf einem großen Felsen oder an einer anderen schwer zugänglichen Stelle zu siedeln und dann Treppen oder Brücken hinter sich einzureißen, um eine fast uneinnehmbare Festung zu errichten, so müsst ihr nun auch wackere Bergsteiger berücksichtigen, die sich womöglich über irgendeine Felswand Zutritt verschaffen. Um dem entgegenzuwirken, stellt ihr daher nun auch handliche Stacheln her, mit denen ihr die Ränder eurer Basis vor allzu eifrigen Klettermaxen schützt. Überhaupt sind seit Early-Access-Start noch jede Menge weitere Rezepte hinzugekommen, sowohl für Gebäude selber als auch für die Innenausstattung oder die Ausrüstung eures Helden. Mittlerweile steht der Zähler bei rund 900 Rezepten – Tendenz steigend. Bei dieser Gelegenheit verrieten uns die Entwickler dann auch gleich, dass das lange gewünschte und schon länger angekündigte Landwirtschaftssystem nun seinen Weg ins Spiel finden wird. Ob wir dabei richtige Felder bewirtschaften und Bäume pflanzen dürfen oder uns eher auf ausgesuchte Kübelpflanzen beschränken, muss sich allerdings noch zeigen. Tierhaltung ist allerdings wohl nicht möglich und – so viel sei an dieser Stelle schon mal verraten – die eigentlich für den Release geplanten Reittiere wurden von den Entwicklern mittlerweile ersatzlos gestrichen. Schade drum.

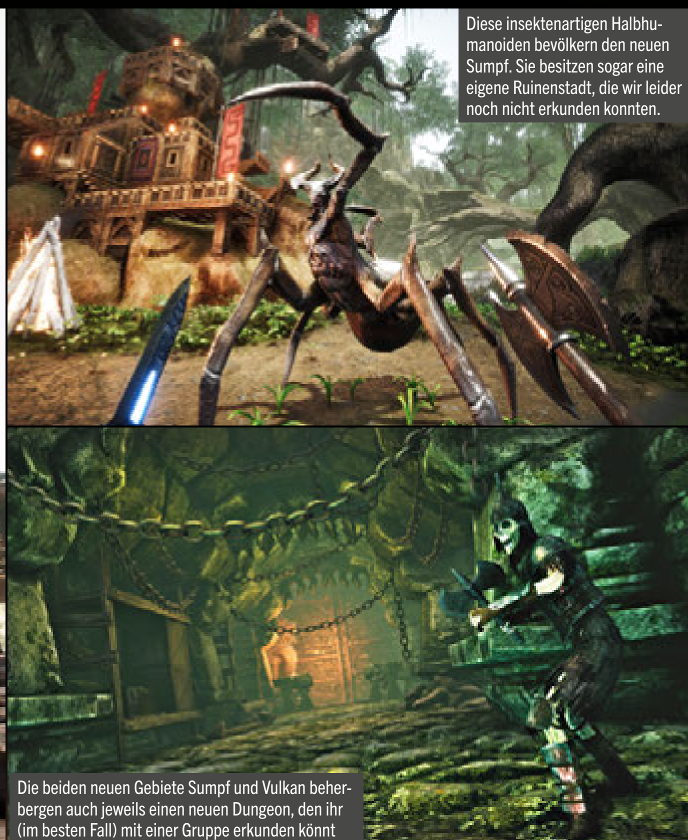
Von Waffen und Taktik

Doch genug von der Vergangenheit und Gegenwart – kommen wir zu den Inhalten, die bis zum Release noch implementiert werden sollen und die wir in Oslo bei den Entwicklern erstmalig selbst austesten durften. Bevor wir uns jedoch mit den beiden neuen Gebieten – ein Vulkan und eine Dschungel-Sumpflandschaft – befassen konnten, spendierten die Macher jedem Anwesenden einen Auffrischungskurs: als nackter Stufe-1-Charakter im altbekannten Anfangsgebiet. Halb so schlimm allerdings, denn dank beschleunigtem Erfahrungspunktegewinn konnten wir uns so mit den allerneuesten Rezepten auseinandersetzen und uns schon mal im Gefecht gegen vergleichsweise harmlose Hyänen und Krokodile mit dem neuen Kampfsystem vertraut machen. Das basiert nun auf Kombos und erinnert an die *Dark Souls*-Reihe. Mit der linken Maustaste löst ihr eine leichte Attacke aus, mit der rechten eine schwere, geblockt und ausgewichen wird per Tastendruck. All das geht jedoch zulasten eurer Ausdauer, sodass ihr nicht wild auf euren Gegner zustürmen solltet, sondern taktisch vorgehen müsst. In der Praxis spielte sich dieses neue Kampfsystem auch schon sehr flott, wenn auch hin und wieder durch die nach wie vor nicht optimale Kollisonsabfrage etwas hakelig. Hinzu kommt, dass verschiedene Waffengattungen auch mit unterschiedlichen Spezial-Boni versehen sind. Wer etwa zwei Dolche nutzt, verpasst dem Gegner einen stapelbaren Blutungseffekt und trippelt als Ausweichmanöver nicht nur einen Schritt nach hinten, sondern vollführt gleich einen schicken Rückwärtssalto. Dafür richtet eine normale Attacke deutlich weniger Schaden an als etwa ein Schlag mit einem Zweihand-Hammer. Der wiederum bringt die Gegner nicht zum Bluten, aber stößt sie eventuell zu Boden. Und Blocken kann natürlich nur der effektiv, der eine Einhandwaffe samt Schild führt. Dadurch lassen sich die Kämpfe nun auch viel einfacher an persönliche Vorlieben anpassen. Am Balancing müssen die Entwickler derweil bis zum Release


Ymir ist der fünfte Götter-Avatar, den ihr auf die Gegnerbasis hetzen könnt. Schwer zu erraten, dass er mit dem Frozen-North-Add-on dazukam.


Wer seine Basis künftig in der Nähe hochstufiger Gegner errichtet, muss sich bei der Purge nicht wundern, wenn sie mal vorbeischauen


Derketo ist der sechste Avatar, der seinen Weg ins Spiel findet. Die Göttin der Lust ist halb Frau, halb Untoter und kann mit ihrem Pesthauch Verbündete heilen und Gegner schädigen.


Diese insektenartigen Halbhumanoiden bevölkern den neuen Sumpf. Sie besitzen sogar eine eigene Ruinenstadt, die wir leider noch nicht erkunden konnten.

Die beiden neuen Gebiete Sumpf und Vulkan beherbergen auch jeweils einen neuen Dungeon, den ihr (im besten Fall) mit einer Gruppe erkunden könnt

noch schrauben: Gerade zu Spielbeginn ist der Blutungseffekt eines Dolch-Angriffs lächerlich stark. Ein, zwei Schläge langen meist schon, um sein Gegenüber ausbluten zu lassen – ein Todesurteil, solange man noch keine Heiltränke brauen kann. Alles in allem kann sich das neue Kampfsystem aber sehen lassen, gerade im Vergleich zu den Dauerklick-Orgien des alten Systems ist es ein Unterschied wie Tag und Nacht.

Avatar, Teil 6

Der zweite Teil unserer Anspiel-Session führte uns dann in eines der neuen Gebiete: den Sumpf. Hier stand erst einmal eine ausgiebige Belagerungsschlacht gegen ein zweites Team an. Daran hat sich logischerweise nicht allzu viel geändert. Das Abfeuern von Katapulten, das Werfen von Bomben und das ausdauernde Suchen einer Schwachstelle im Mauerwerk des Gegners ist nach wie vor ein Heidenspaß. Die Duelle gegen andere Spieler aber steuern sich aufgrund der bereits erwähnten eigenwilligen Kollisionsabfrage und des nicht immer fluffigen Net-Codes auch trotz des neuen Kampfsystems nach wie vor irgendwie unrund. Es ist zwar äußerst befriedigend, einen Gegner durch geschicktes Blocken oder Ausweichen auszukontern und letztendlich zu besiegen, wenn dann jedoch kurz darauf jemand in unseren Rücken ruckelt und uns hinrichtet, ist das eher nicht so schön.

Wie dem auch sei: Im Zuge der Belagerung konnten wir auch einen Blick auf den neuen Avatar werfen. Wie schon die fünf bisher bekannten Götter Mitra, Set, Chrom, Yog und Ymir ist auch Derketo eine alte Bekannte im Conan-Universum. Die Göttin der Lust und Dienerin von Set besteht zu einer Hälfte aus einem hübschen Frauenkörper, zur anderen aus einem verwesenden Untoten. Und wie alle Avatare macht sie aus Basen in Sekundenschnelle Rollsplit. Ihre Spezialattacke ist eine Art Pesthauch, der Gegner schädigt, Verbündete jedoch heilt – ebenso praktisch wie eindrucksvoll.

Ab in den Dschungel

Nach der Schlacht hatten wir dann endlich auch die Möglichkeit, den Sumpf auf eigene Faust zu erkunden. Das Gebiet erstreckt sich im Osten der bisher bekannten Spielwelt und dürfte ein wenig kleiner ausfallen als die Anfangswüste oder der eisige Norden. Nichtsdestotrotz gibt es hier jede Menge zu entdecken: neben einem neuen Dungeon – den wir zwar gefunden haben, aber noch nicht betreten durften – beispielsweise auch ein weiteres Piratenschiff an der Küste. Bevölkert wird der Sumpf neben Menschen in diversen Lagern vor allem von monströsen Reptilien, einer Rasse riesiger Gottesanbeter-Insekten und Menschenaffen. Letztere trefft ihr etwa zuhauf in der alten Ruinenstadt an, in der ihr auch den Dungeon findet. Wir tippen also einfach mal, dass es auch in den Katakomben von King Kongs und Bubbles' Verwandten wimmelt. Leveltechnisch richtet


In der Frozen-North-Expansion kamen vor allem hochstufige Spielercharaktere auf ihre Kosten, denn der eisige Norden ist nichts für Anfänger.


Eine der besten Änderungen der letzten Monate war das Klettersystem, das an *Zelda: Breath of the Wild* erinnert – nie war das Erkunden der Spielwelt bequemer.

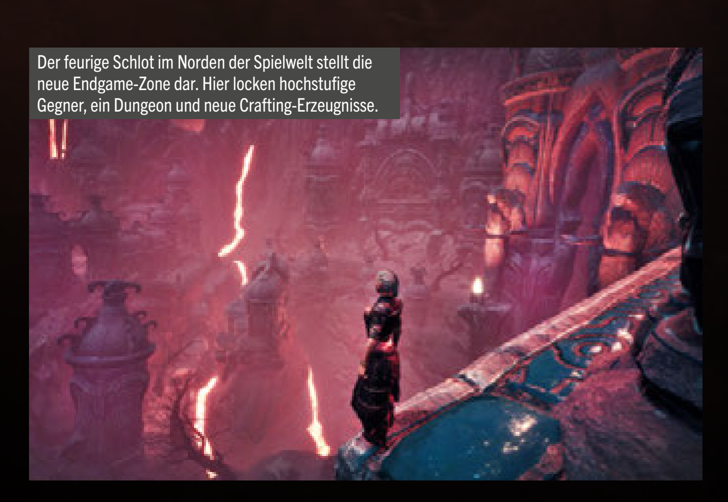
In den neuen Dungeons warten natürlich auch wieder jede Menge Bossgegner auf euch und locken mit besserem Loot oder seltenen Materialien.

sich die Dschungellandschaft übrigens an Spieler im mittleren Stufenbereich. Mit unseren vorgefertigten 40er-Charakteren räumten wir das Piratenschiff noch relativ mühelos leer, die Affen vor dem Dungeon stellten uns aber schon im Duo vor das eine oder andere Problem. Äußerst begrüßenswert, nachdem sich ja das Frozen-North-Add-on vor allem an höherstufige Spieler richtete.

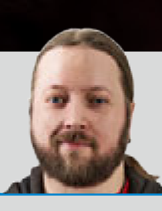
Für ebendiese Klientel ist ja noch das zweite neue Gebiet in der Release-Fassung an Bord: der Vulkan. Selbst austesten konnten wir das wiederum im hohen Norden befindliche Areal zwar noch nicht, schauten aber einem Entwickler über die Schulter, der uns den Anfangsbereich zeigte. Der Vulkan dient als Heimat für ein Volk aus Schlangenmenschen und beherbergt neben einem weiteren Dungeon auch noch die sogenannte „Serpent Forge“, an der ihr das neue, ebenfalls im Vulkan auffindbare Obsidian zu Waffen und Rüstungen verarbeitet. Wer aber noch nicht die Maximalstufe 60 erreicht hat, braucht es hier wohl gar nicht erst zu versuchen, denn das Gebiet ist als neues Endgame gedacht.

Vorsicht, Invasoren!

Ein letztes großes Launch-Feature hatten die Entwickler danach auch noch in petto: die schon länger herumgeisternde „Purge“. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als ein groß angelegter Angriff einer NPC-Armee auf eure Basis, ähnlich wie die Invasionen auf eure Garnison im letzten WoW-Add-on. Wenn euer trautes Daheim für eine Attacke auserkoren wurde, erhaltet ihr eine Nachricht und habt noch eine kurze Vorbereitungs-Phase, in der ihr eure Verteidigung organisieren könnt. Sprich: bewaffnete Sklaven verteilen, vielleicht noch einen weiteren Perimeter aus Mauern errichten und gegebenenfalls euren Clan zusammenrufen. Die Art der Angreifer hängt dabei von der Position eurer Basis ab: Wer hoch im Norden siedelt, wird im ungünstigsten Fall von übellaunigen Eisriesen attackiert, weiter im Süden reibt sich vielleicht nur ein Rudel Hyänen an eurem Gartenzaun. So oder so: Die Purge ist vor allem für reine PvE-Spieler eine schöne neue Herausforderung; die Chance, angegriffen zu werden, steigt dabei mit jeder Aktion in der Spielwelt. Wer also fleißig killt und Burgen baut, läuft eher Gefahr, zur Zielscheibe zu werden, als jemand, der eine Blockhütte hat und den ganzen Tag angelt. Und wem dieses Feature so ganz und gar nicht passt, weil er einfach nur pazifistisch vor sich hinsiedeln will, kann die Purge in den Servereinstellungen sicherlich auch wieder deaktiveren. Apropos Pazifismus: Ein letztes Mini-Feature haben wir auch noch. Falls ihr euch schon immer schlecht dabei gefühlt habt, Sklaven für eure Dienste zu rekrutieren, könnt ihr aufatmen. Denn künftig sollen sich euch Bedienstete auch freiwillig anschließen können, etwa wenn ihr sie vor einer Gefahr rettet. Wie schön. ❑


Der feurige Schlot im Norden der Spielwelt stellt die neue Endgame-Zone dar. Hier locken hochstufige Gegner, ein Dungeon und neue Crafting-Erzeugnisse.

SASCHA MEINT



„Schöne neue Inhalte, aber mit dem PvP-Part werde ich nach wie vor nicht warm.“

Ich hatte mit der Early-Access-Fassung rund einen Monat lang jede Menge Spaß. Knappe 90 Stunden Spielzeit laut Steam-Profil zeugen zumindest davon. Den größten Teil dieser Zeit verbrachte ich dabei mit dem Crafting-Part, während ich nebenbei die Welt erkundete – schön, dass Funcom hier noch nachliefert. Mit den Kämpfen hingegen bin ich nie sonderlich warm geworden, denn das hakelige Dauergeklicke hat einfach nur genervt. Gegen letzteres Problem haben die Entwickler nun etwas unternommen: Das neue System ist eingängig und taktisch zugleich und taugt mir deutlich mehr. Beim Kampf gegen andere Spieler fiel dann aber wieder der ruckelige Net-Code auf, der manche Duelle zur Glückssache verkommen lässt. Daher glaube ich, dass ich und der PvP-Part des Spiels keine Freunde mehr werden. Immerhin fordert dann bald die Purge meine Kampfkünste.

Die zwölf Strecken gibt es in verschiedenen Varianten, etwa tagsüber oder nachts und bei Regen oder Schnee.

Onrush

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Deep Silver
Termin: 5. Juni 2018

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Flessenkämper & Sascha Lohmüller

Wir waren in London und haben den Online-Racer *Onrush* gespielt. Erster Eindruck: *Onrush* ist zwar kein neues *Motorstorm*, dafür aber ein *Overwatch* auf vier Rädern.

Das Rennspiel-Genre schwankt aktuell zwischen Tradition und Innovation: Auf der einen Seite freuen sich Fans hektischer Arcade-Rennen über *Burnout Paradise: Remastered* und spielen Auto-Fußball in *Rocket League*. Andererseits aber ziehen bekannte Marken wie *Gran Turismo* und *Need for Speed* immer noch die Massen an. Die Evolution Studios hatten zuletzt mit ihrer Interpretation des Rennsports wenig Glück: Nach dem Publikumsliebling *Motorstorm* arbeitete das britische Entwicklerteam an *Driveclub* und erntete dafür speziell zum Start des Spiels herbe Kritik. In der Konsequenz übernahm Codemasters 2016 das Unternehmen.

Nun bringt diese neue Verbindung das erste Ergebnis hervor: *Onrush* entpuppt sich beim Anspieltermin in London als mutiger Online-Racer mit Takedown-Garantie. Wer sich jedoch einen echten *Motorstorm*-Nachfolger erhofft, der wird enttäuscht. *Onrush* verzichtet auf eine Kampagne und verfügt noch nicht mal über einen Splitscreen-Modus. Stattdessen holt sich Codemasters Inspirationen bei Multiplayer-Hits wie *Overwatch* und *Rocket League*.

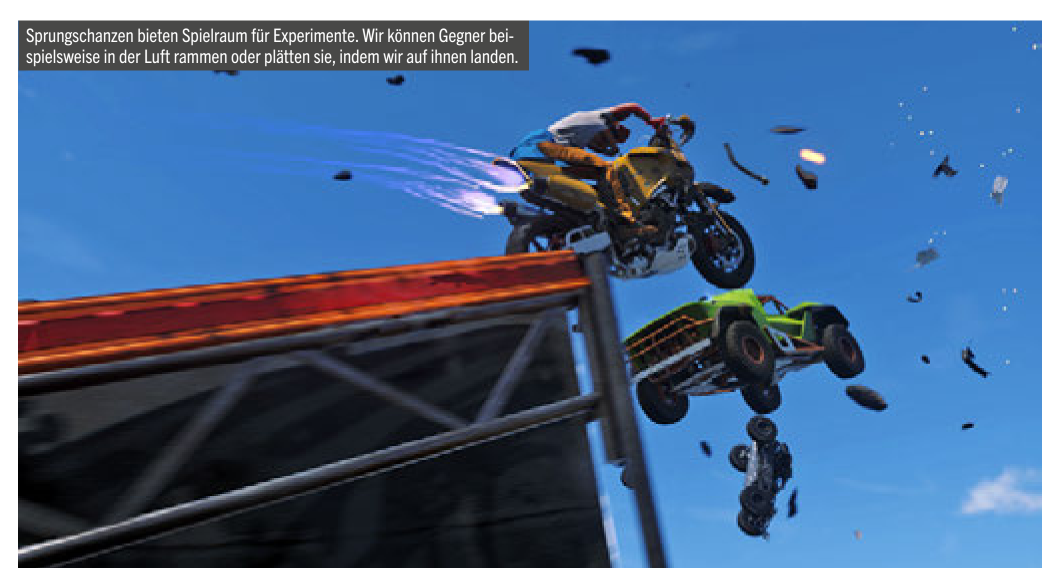
Ewig lockt der Boost

Der Solo-Modus dient in *Onrush* lediglich als Training für die Online-Varianten. So probieren wir hier jede der acht Fahrzeugklassen und die vier Online-Spielmodi aus, ohne dass uns dabei die menschliche Konkurrenz im Nacken sitzt. Für Einsteiger ist das sicherlich eine feine Sache, langfristig dürfte diese Option aber nur von wenigen Spielern genutzt werden.

Interessanter gestalten sich die Multiplayer-Optionen. In *Onrush* geht es stets mit zwei Sechser-Teams auf die Strecke, zusätzlich füllt Computer-Kanonenfutter das Feld auf. Denn trotz des Online-Bezugs bleibt Codemasters den Arcade-Wurzeln treu: Auf der Strecke räumen wir gegnerische Piloten mit Takedowns ab und sammeln durch riskante Manöver wie Sprünge oder Stunts Boost. Mit diesem wiederum verschaffen


Die acht Fahrzeugklassen besitzen verschiedene Spezialfähigkeiten. Allerdings spielen sich gerade die mittleren und die schweren Vehikel sehr ähnlich.


Durch den Verbrauch von Boost-Energie füllt ihr die Rush-Leiste auf und entfesselt damit die Spezialtalente. Dadurch wird das Vehikel zur Abrissbirne und räumt Konkurrenten bei Berührung aus dem Weg.


Sprungschanzen bieten Spielraum für Experimente. Wir können Gegner beispielsweise in der Luft rammen oder plätten sie, indem wir auf ihnen landen.


Die Strecken wirken fast wie eine offene Spielwelt, sind aber klassische Rundkurse. Dennoch besitzen alle Schauplätze stets verschiedene Routen und Abkürzungen.

wir uns einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil und füllen beim Benutzen zugleich den Tank der Rush-Fähigkeiten auf.

Onrush orientiert sich beim Konzept seiner acht Fahrzeugklassen stark an Titeln wie *Overwatch*. Auch hier gibt es Unterstützer, Scouts oder Tanks. Der schwere Titan beispielsweise überrollt mühelos Gegner, beschützt Kameraden aber zugleich mit seinem Rush-Schild. Der Vortex-Buggy wiederum ist wendiger und zieht eine Schockwelle hinter sich her. Die Rush-Talente entscheiden oftmals die Runden und bilden die größte taktische Komponente im Spiel.

Chaos und Teamwork

Für den Launch am 5. Juni 2018 kündigt Codemasters vier verschiedene Spielmodi an: „Switch“ erinnert stark an das traditionelle Deathmatch – durch Takedowns reduzieren wir die Tickets des gegnerischen Teams. „Overdrive“ funktioniert ähnlich, legt den Fokus aber verstärkt auf Boost-Werte: Diejenige Mannschaft, die zuerst eine bestimmte Menge an Boost-Energie gesammelt hat, gewinnt. „Lockdown“ dagegen ist die *Onrush*-Variante von „King of the Hill“. „Countdown“ schließlich hat noch den größten Rennspielbezug: Hier tickt die Uhr gnadenlos herunter und wir müssen grüne Tore durchfahren, um Sekunden zu gewinnen.

In *Onrush* geht es nicht um Bestzeiten oder absolvierte Runden, stattdessen stehen Teamwork und die aktuelle Aufgabe im Vordergrund. Das Spiel hält das Feld künstlich durch die sogenannte Stampede-Mechanik zusammen: Fallen wir zurück oder fahren gar zu weit voraus, setzt uns das Programm automatisch neu ins Feld. Erlegt uns einer der Konkurrenten per Takedown, sind wir nach fünf Sekunden zurück auf der Strecke.

Diese Grundidee sorgt für pausenlose Action, kostet *Onrush* kurioserweise aber auch einiges an Dynamik. Dadurch, dass der „Gummiband-Effekt“ zum Feature wird, fahren gefühlt alle Fahrzeuge gleich schnell und nebeneinander her.

Zudem verfügen alle Teilnehmer beinahe pausenlos über Nitro-Boosts, sodass dieser zur Alltäglichkeit degradiert wird. Letztlich sorgt vor allem der Rush-Modus für den notwendigen Schub.

Crash and Burn

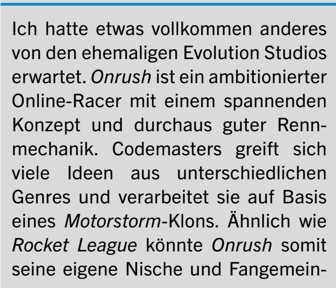
Onrush bietet zwölf Strecken, die wir unter verschiedenen Wetterbedingungen – also etwa Regen oder Schnee – und am Tage oder bei Nacht fahren können. Die Areale gestalten sich vergleichsweise weiträumig und bieten somit verschiedene taktische Möglichkeiten. Beispielsweise gibt es stets gefährlichere Abkürzungen, Sprungschanzen oder Abhänge. Wie wir letztlich fahren, hängt also ganz von unseren persönlichen Vorlieben ab.

In Sachen Handling gibt sich *Onrush* genügsam und erinnert an *Burnout* oder *Blur*. Gerade Drifts machen nach ein wenig Eingewöhnungszeit ordentlich Laune. Allerdings erweisen sich die Autos in der Proberunde als noch zu fragil. Oftmals genügen schon kleine Berührungen und das eigene Fahrzeug fällt auseinander. Im Gegensatz zu so manchem Shooter haben wir hier keine Chance, in ein Duell mit einem Rivalen zurückzukommen. Beinahe jeder halbwegs gut platzierte Rempler bedeutet das Ende. Zugleich mangelt es noch am Treffer-Feedback und klaren Anzeichen für ein beschädigtes Auto.

So unterhaltsam *Onrush* auch sein könnte, so dringend benötigt das Spiel aktuell noch ein wenig Feintuning. Im Gespräch bestätigte Game Director Paul „Rushy“ Rustchynsky, dass Codemasters noch an der Spielbalance feilen wird, denn *Onrush* ist als Langzeitprojekt geplant. Nicht nur folgen in Zukunft Funktionen wie tägliche Herausforderungen und kostenlose Zusatzinhalte, die Entwickler sind auch in der Lage, Veränderungen in Echtzeit vorzunehmen. Die für Mai angesetzte Early-Access-Beta soll demnach Aufschluss über bestimmte Probleme geben und das Spiel bis zum Start im Juni auf Kurs bringen. Sehr schön übrigens: Zumindest zum Launch gibt es keine Mikrotransaktionen. Später sind diese denkbar, allerdings nicht für spielverändernde Inhalte. ❑


Das Feld besteht in *Onrush* aus zwei Teams mit jeweils sechs Spielern und ebenso vielen Computer-Piloten. Durch die Masse an Fahrzeugen herrscht stets reger Betrieb auf der virtuellen Strecke.

OLAF MEINT



„*Onrush* hat gute Ideen, benötigt aber noch einen Besuch in der Beta-Garage.“

Ich hatte etwas vollkommen anderes von den ehemaligen Evolution Studios erwartet. *Onrush* ist ein ambitionierter Online-Racer mit einem spannenden Konzept und durchaus guter Rennmechanik. Codemasters greift sich viele Ideen aus unterschiedlichen Genres und verarbeitet sie auf Basis eines *Motorstorm*-Klons. Ähnlich wie *Rocket League* könnte *Onrush* somit seine eigene Nische und Fangemeinde finden. Zum aktuellen Zeitpunkt bin ich allerdings noch skeptisch, ob das bis zum Start im Juni gelingt. Mir fehlten in der Anspiel-Session an einigen Punkten noch das notwendige Fingerspitzengefühl und Feintuning. Grundsätzlich machte die Jagd nach Boosts und Takedowns zwar richtig Laune, jedoch kam aufgrund der noch durchwachsenen Balance auch gelegentlich Frust auf.

Alinor ist die Hauptstadt von Sommersend und der Regierungssitz der stellvertretenden Königin Alwinarwe. Die strahlenden Türme fallen bereits von Weitem ins Auge.

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 21. Mai 2018

The Elder Scrolls Online: **Summerset**

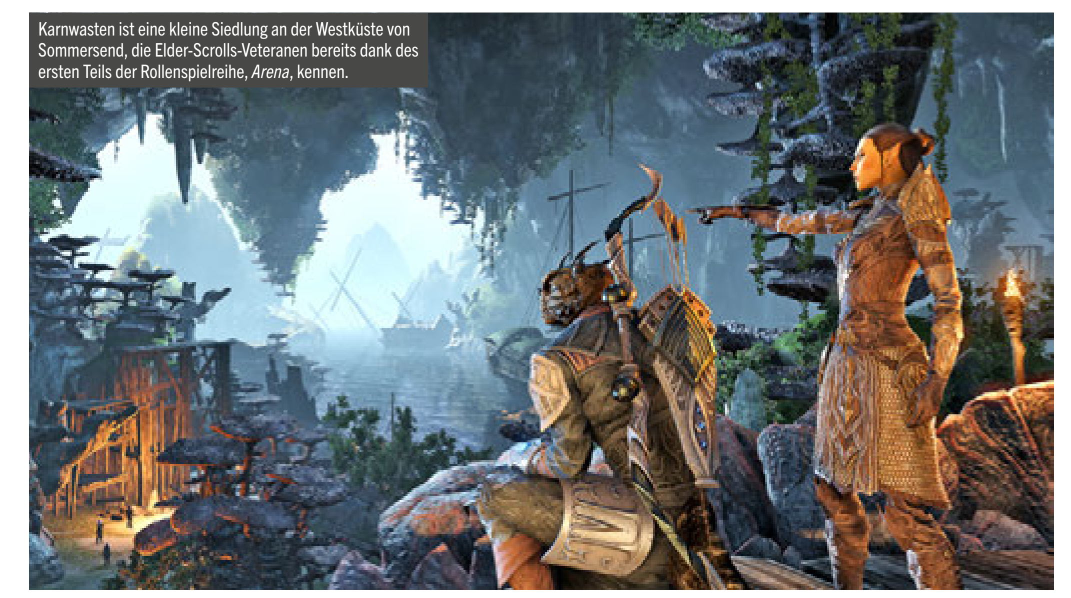
Am 21. Mai geht's nach Sommersend – zumindest für uns PC-Spieler! Wir waren für euch beim Presse-Event in London, um uns von Zenimax im Detail erklären zu lassen, was alles im neuen Kapitel von *The Elder Scrolls Online* steckt.

Von: Karsten Scholz

Das zweite Kapitel von *The Elder Scrolls Online* führt uns nach Sommersend, zur uralten Heimat der Hochelfen – das sagen mittlerweile nicht mehr nur die allzu neugierigen Dataminer, sondern seit dem 22. März auch der Entwickler Zenimax und der Publisher Bethesda. Parallel zur großen Ankündigung platzte dann auch gleich die Infobombe: Neue Story, neue Fertigkeitslinie, das Schmuckhandwerk, ein neuer Raid – wir wussten bereits kurz nach der Enthüllung ziemlich genau, was uns im nächsten Content-Update von *TESO* erwartet. Einige offene Fragen gab es aber natürlich dennoch, außerdem wollten wir unbedingt selbst Hand an die neuen Inhalte legen. Also haben wir uns nach London aufgemacht, um dort eine Stunde in *Summerset* reinzuspielen und anschließend mit Matt Firor sowie seinem Team über das Erlebte zu plauschen und unsere Wissenslücken zu schließen.

Ein Kapitel wie Morrowind

Summerset ist ein Kapitel wie *Morrowind* und unterscheidet sich damit nicht nur deutlich von den DLCs, die Zenimax regelmäßig für *The Elder Scrolls Online* herausbringt, sondern auch von den kostenpflichtigen Erweiterungen anderer Online-Rollenspiele. Egal ob ihr ESO-Plus-Kunde seid oder ohne Abo durch Tamriel streift, ihr müsst *Summerset* in jedem Fall kaufen, wenn ihr die neuen Inhalte erleben wollt. Das Kapitel gibt sich dabei autark. Wertet eure derzeitige *TESO*-Version mit der Upgrade-Edition von *Summerset* auf und ihr könnt mit einem frisch erstellten Charakter oder eurem hochstufigen Helden nach Release des Kapitels sofort Sommersend unsicher machen. Wenn ihr neu in *TESO* einsteigen wollt, erwerbt ihr über die neue Standard- respektive Sammleredition zusätzlich zum Hauptspiel auch *Summerset* (sowie bei allen digitalen Vorabkäufen das Kapitel aus dem letzten Jahr: *Morrowind*). Ihr benötigt weder die bisherigen DLCs für Summerset, noch müsst ihr das neue Inhaltspaket besitzen, um kommende Add-ons spielen zu können. Und da *Summerset* komplett vom ESO-


Karnwasten ist eine kleine Siedlung an der Westküste von Sommersend, die Elder-Scrolls-Veteranen bereits dank des ersten Teils der Rollenspielreihe, *Arena*, kennen.

Razum-dar gehört zu einer Elite von Geheimagenten, die der Königin Ayrenn treu ergeben sind. Ihr kennt ihn bereits, wenn ihr in *TESO* die Aldmeri-Kampagne gespielt habt.

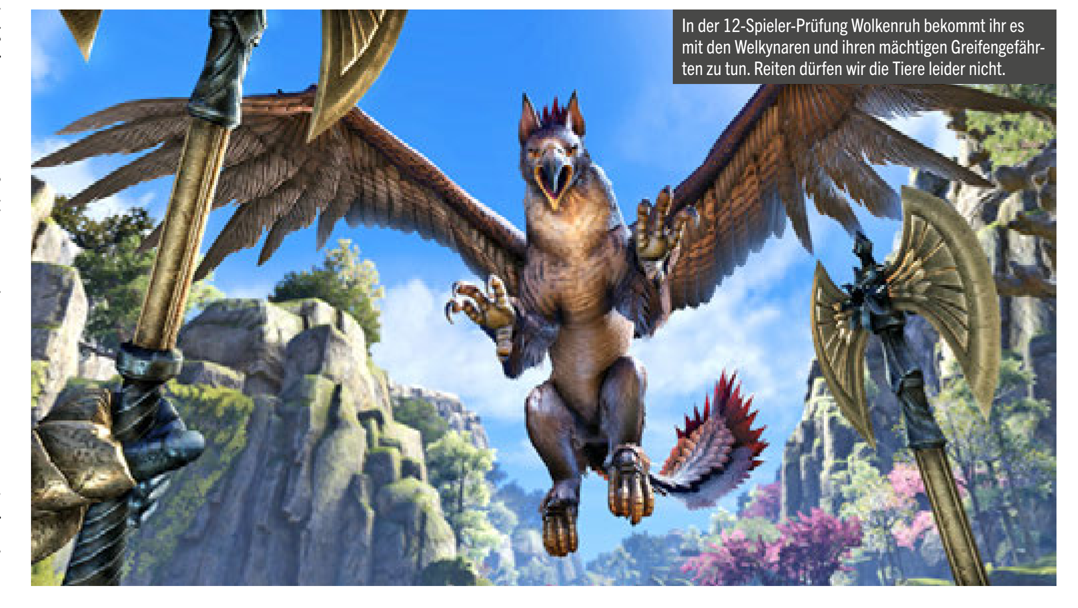
Plus-Abo abgekoppelt ist, braucht ihr euch auch keine Gedanken darum zu machen, dass ihr irgendwann beispielsweise keinen Zugang mehr zur neuen Fertigkeitslinie des Psijik-Ordens habt, nur weil euer Abonnement ausgelaufen ist. Einmal gekauft, stehen euch sämtliche Inhalte des Kapitels ohne Einschränkungen zur Verfügung.

Neues Tutorial für Frischlinge

Dass Zenimax die Inhalte von *Summerset* gleichermaßen Veteranen und Neueinsteigern anbieten kann, liegt an der flexiblen Level-Skalierung, die seit One Tamriel überall in der gleichnamigen Fantasy-Welt greift. Damit ihr bei einem Neustart aber nicht wie der Ochs vorm Berg steht, spendieren die Entwickler dem neuen Kapitel – wie schon *Morrowind* – ein neues Tutorial, das euch in wenigen Minuten in die wichtigsten Grundlagen des Spiels einweist. Anschließend habt ihr die Wahl, ob ihr in Sommersend bleiben, nach Vvardenfell reisen und dort das *Morrowind*-Abenteuer erleben oder auf dem Festland die Molag-Bal-Kampagne meistern wollt. Oder ihr springt hin und her, probiert erst das eine aus, dann das andere. Spielt mal alleine, mal an der Seite von erfahrenen Charakteren und mal mit anderen Grünschnäbeln. Ihr seid der Boss, einzig für besondere Endgame-Inhalte wie die Prüfungen für 12-Spieler-Gruppen sollte euer Charakter gewisse Voraussetzungen erfüllen.

Heimat der Hochelfen

Eine der Sommersend-Inseln durftet ihr bereits mit dem Hauptspiel betreten. Wir meinen damit natürlich Auridon, den Startpunkt des Aldmeri-Dominions. Der weitaus größere Teil dieser Inselgruppe war bisher jedoch abgesichert wie Fort Knox, Fremde durften die Heimat der Hochelfen nicht betreten. Das ändert sich auf Befehl von Königin Ayrenn im kommenden Kapitel auch nur deswegen, weil sich die Hochelfen vor einer daedrischen Bedrohung fürchten, die bereits in den letzten Inhaltserweiterungen wie Orsinium oder Clockwork City thematisiert wurde. Gemeinsam mit einem alten Bekannten, Razum-dar, ein Agent des Aldmeri-Dominions, bringt ihr die dunkle Verschwörung ans Licht. Doch obwohl *Summerset* auf den Ereignissen der letzten Inhaltspakete aufbaut, soll das Kapitel laut den Entwicklern dennoch für sich stehen und auch Einsteigern Spaß machen. Zumindest bei *Morrowind* hat das schon ganz wunderbar funktioniert. Eventuell könnte es für Neulinge aber dennoch sinnvoll sein, die Story-DLCs zu spielen, bevor ein Ausflug zu den *Summerset*-Inseln ansteht. Das lässt sich vollumfänglich erst beurteilen, wenn wir das neue Abenteuer durchspielen konnten. Die Zonen des neuen Kapitels fallen übrigens ein ganzes Stück größer aus als Vvardenfell aus *Morrowind*. Dazu kommt, dass es dieses Mal keinen Vulkan, der einen großen Bereich der Landmasse einnimmt, im Zentrum gibt. Auf die Zahl der Quests wirkt sich der zusätzliche Raum indes nicht aus, sie soll ähnlich hoch ausfallen wie im letzten Kapitel. Wer den Dialogen



In der 12-Spieler-Prüfung Wolkenruh bekommt ihr es mit den Welkynaren und ihren mächtigen Greifengefährten zu tun. Reiten dürfen wir die Tiere leider nicht.

DIE VERSCHIEDENEN VERSIONEN VON SUMMERSET

Es wird verschiedene Editionen von *The Elder Scrolls: Summerset* geben, zudem könnt ihr einige Boni abgreifen, wenn ihr die Erweiterung vorbestellt.

Digitale Standard-Edition (39,99 Euro) – Enthält das neue Kapitel *Summerset*, das Hauptspiel *The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited* und (zeitlich begrenzt) das letzte Kapitel *Morrowind*. Dazu kommen die Vorverkaufsinhalte des „Gabe der Königin"-Pakets plus das Reittier Albtraumsenche.

Digitale Upgrade-Edition (29,99 Euro) – Aktualisiert das Hauptspiel auf die *Summerset*-Edition. Enthält außerdem die Vorverkaufsinhalte des „Gabe der Königin"-Pakets, das Reittier Albtraumsenche und (zeitlich begrenzt) das Kapitel *Morrowind*.

Digital Collector's Edition (59,99 Euro) – Enthält zusätzlich zu den Inhalten der Standard-Edition auch noch ein Blutschatten-Schemenross, einen Greifenschlüpfling als Begleiter, die Aktionen des Hauses der Träumereien, den Handwerksstil der Göttlichen Strafbehörde sowie den Psijik-Weissagertalisman.

Digital Collector's Edition Upgrade (39,99 Euro) – Enthält zusätzlich zu den Inhalten der Upgrade-Edition auch noch die Zusatzinhalte der Sammleredition.

Collector's Edition (99,99 Euro) – Besitzt neben allen Boni der Digital Collector's Edition auch eine Mephala-Statue, Razum-dars Tagebuch, eine Karte von Sommersend sowie ein exklusives Steelbook.

„Gabe der Königin"-Paket – Wer vorbestellt, freut sich schließlich noch über ein exklusives „Hof des Aufruhrs"-Kostüm, den Taschensalamander (Begleiter), Schatzkarten, eine Schriftrolle des Lernens sowie eine Kronen-Kiste des Psijik-Gewölbes, die Reittiere, Begleiter und Kostüme im Psijik-Stil enthalten kann.

lauscht und neben der Hauptgeschichte auch die Nebenaufgaben mitnimmt, soll um die 30 Stunden in Summerset verbringen.

Ein Hoch auf die Elfenkunst

Wir durften ja bereits einen Fuß in die Heimat der Hochelfen setzen und können bestätigen: Sommersend sieht tatsächlich so beeindruckend aus, wie es die bisherigen Trailer vermuten lassen. Herrliche Lichteffekte hier, beeindruckende, in den Himmel ragende Gebäude da, eine farbenfrohe und dicht gewachsene Flora dort – Sommersend liefert Hingucker am laufenden Band, immer wieder mussten wir beim Questen kurz innehalten und die Umgebung auf uns wirken lassen. Ob Elder-Scrolls-Veteranen, die seinerzeit den ersten Teil *Arena* gespielt haben, alle paar Meter über Bekanntes stolpern werden, können wir euch zwar nicht sagen, der Autor dieser Zeilen hat das Rollenspiel von 1994 nie gespielt. Doch könnt ihr euch zumindest auf bekannte Orte wie den Kristallturm freuen, der in der Handlung von *Summerset* eine wichtige Rolle einnehmen soll. Aufgefallen ist uns übrigens auch, dass vereinzelte Gegner mehr auf dem Kasten haben beziehungsweise eine ausgefeiltere KI besitzen als die bisherigen Otto Normalfeinde. Widersacher nutzen unserem Eindruck nach häufiger eine größere Palette von Angriffen und kombinieren diese auch schon mal geschickt, um uns beispielsweise zuerst von den Beinen zu holen, nur um danach einen mächtigen Schlag loszulassen.

Artaeum und der Psijik-Orden

Neben Sommersend werden wir im neuen Kapitel auch Artaeum, dem Hauptsitz des Psijik-Ordens, einen Besuch abstatten. Dort können wir uns im Zuge einer Nebenquestreihe den Magiebegabten anschließen und so eine komplett neue Fertigkeitslinie mit passiven Boni, aktiven Zaubern und einer ultimativen Fähigkeit freischalten. Die Psijik-Skills lassen euch vor allem die Zeit manipulieren, das Ultimate „Rückgängig" erlaubt es euch, auf Knopfdruck beispielsweise zurück in die Vergangenheit zu reisen, um die Leben-, Magicka- und Ausdauerwerte sowie die Positionierung zu erhalten beziehungsweise einzunehmen, die vor vier Sekunden euer Eigen waren. Tanks können den Zauber zum Beispiel nutzen, um sich nach einem kritischen Treffer sofort wieder auf maximale Gesundheit zu bringen. Auch für den PvP-Bereich lassen sich bestimmt spannende Einsatzmöglichkeiten finden. Bereits jetzt befürchten Spieler, dass „Rückgängig" zu mächtig sein könnte. Vor ihrem inneren Auge ziehen robuste Kämpfer vorbei, die dank ausreichend hoher Generierung der Ressource Ultimative Kraft quasi unzerstörbar werden. Wir

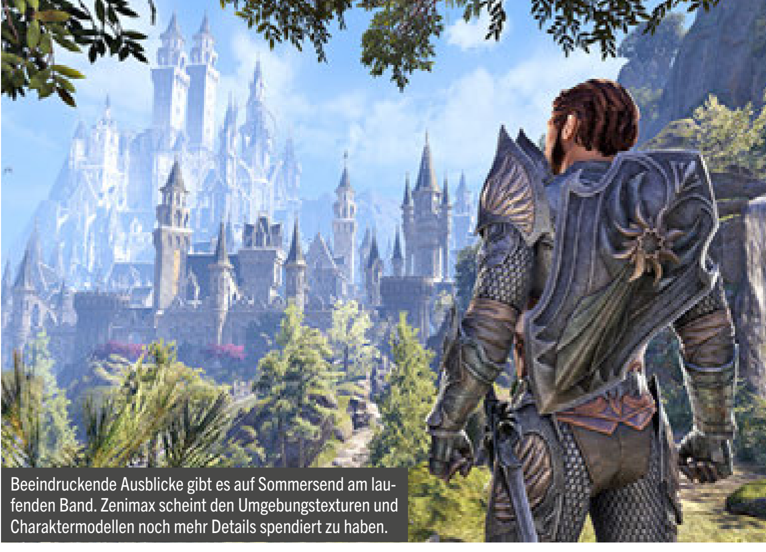


Der Kristallturm ist ein heiliges Monument, das nur von den Turmwächtern der Sapiarchen betreten werden darf. Es ist ein Ort der Forschung und ein Mausoleum der Totenverehrung.

Mit dem Schmuckhandwerk bringt *Summerset* einen neuen Beruf nach Tamriel. Schmiedet mächtige Ringe oder Halsketten und stattet diese mit verschiedenen Verbesserungen aus.

Das Highlight der Sammler-Edition von *Summerset* ist sicherlich die 30 cm große Statue der Daedrafürstin Mephala. Ob wir es auf Sommersend mit ihr zu tun bekommen?


Zum ersten Mal in der Elder-Scrolls-Reihe betretet ihr die Insel Artaeum und ergründet die Geheimnisse rund um den Psijik-Orden und die Geschichte der Magiergilde.


Beeindruckende Ausblicke gibt es auf Sommersend am laufenden Band. Zenimax scheint den Umgebungstexturen und Charaktermodellen noch mehr Details spendiert zu haben.

haben diese Befürchtung während des Interviews an die Entwickler weitergeleitet und sie sind sich des Potenzials des Ultimates bewusst. Sie versicherten uns jedoch auch, dass es nicht möglich sein wird, innerhalb von ein paar Sekunden genug Ressourcen aufzubauen, um immer und immer wieder die Zeit zurückdrehen zu können. Außerdem geben die Designer zu bedenken, dass man auf andere mächtige Ultimate-Fertigkeiten verzichten muss, wenn man sich für „Rückgängig" entscheidet. Dennoch wird die neue Fertigkeitenlinie natürlich weiter getestet, irgendwann im April dann auch auf dem öffentlichen Testserver.

Der eigene Schmuck

Da es mit *Summerset* eine neue Fertigkeitenlinie samt zugehöriger Questreihe und Zone geben wird, findet ihr in der Feature-Liste des Kapitels dieses Mal keine taufrische Klasse. In *Morrowind* erweiterte der Hüter das Klassenangebot. Dafür dürft ihr euch mit dem Schmuckhandwerk über einen neuen Beruf freuen, der es euch ermöglicht, Ringe oder Halsketten herzustellen und diese mit den drei bereits bekannten sowie sechs neuen Traits zu verbessern. Bisher war nur einer der neuen Traits bekannt, doch im Interview konnten wir noch einige mehr aus unseren Gesprächspartnern herauskitzeln: Ein prismatischer Bonus wird euch mit allen drei Attributen versorgen, ein anderer erhöht euer Bewegungstempo. Dann wird es eine Verbesserung für eure Synergien und eine für eure Verzauberungen geben. Und der bereits bekannte Blutdursteffekt erhöht Schaden gegen angeschlagene Feinde. Übrigens bestätigten die Entwickler uns gegenüber, dass es endlich möglich sein wird, nicht benötigte Schmuckstücke zu zerlegen. Freut euch jedoch nicht zu früh! Diese Funktion soll wohl nur bei Ringen und Halsketten zur Verfügung stehen, die nach dem Release von *Summerset* gedroppt sind. Ebenfalls bemerkenswert: Wer sich als Juwelenschleifer verdingen will, benötigt zwingend das *Summerset*-Kapitel. Verkaufen könnt ihr eure Produkte dann jedoch an alle Spieler von *The Elder Scrolls Online*.

Wolkenruh und Kluftgeysire

Abseits der Quests erwarten euch in Sommersend auch Gruppenherausforderungen, beispielsweise die Prüfung Wolkenruh, an der sich Gruppen aus zwölf Spielern die Zähne ausbeißen und in der sie sich Belohnungen wie die obligatorischen Rüstungssets erspielen können. Auch Weltbosse, Gewölbe und offene Verliese findet ihr in der Zone. Kurz erwähnt hatten die Entwickler im Zuge der Ankündigung von *Summerset* zudem die neuen Kluftgeysire. Dank unseres Besuches wissen wir nun, dass es sich dabei um dynamische Herausforderungen handelt, die ähnlich funktionieren wie die Dunklen Anker des Hauptspiels, über die der daedrische Fürst Molag Bal versucht hat, in Tamriel einzudringen. Sprich: Es tauchen in einem Bereich zahlreiche Gegner auf, die ihr gemeinsam mit anderen Spielern ins Nirwana befördern müsst.

Die erste Stunde in Sommersend

In unserer Anspielsitzung konnten wir die Gruppenherausforderungen zwar noch nicht ausprobieren, doch wir durften uns dafür mit einem neu erstellten Helden durch das *Summerset*-Tutorial spielen und anschließend die ersten Aufgaben rund um Schimmerheim, die Stadt der Lichter, meistern. Und auch wenn uns die Grafik noch etwas hübscher und die KI noch etwas schlauer vorkam, fühlt sich *Summerset* in der ersten Stunde nach typischer *TESO*-Kost an, und das meinen wir ganz und gar positiv! Die Dialoge sind gewohnt gut geschrieben (zu den Sprechern können wir nichts sagen, da die entsprechenden Soundspuren noch nicht implementiert waren), die Aufträge fallen abwechslungsreich aus und bereits nach kurzer Zeit hatten wir die anderen Event-Besucher vollkommen ausgeblendet und steckten ganz tief drin im neuen Tamriel-Abenteuer. Ob sich unser positiver Ersteindruck über die gesamte Spielzeit bestätigt, erfahrt ihr dann kurz nach dem Release des Kapitels in unserem Test. Denn nach unserem Besuch in London steht fest: *Summerset* wollen wir auf jeden Fall zocken! ❑

DIE ZUKUNFT VON THE ELDER SCROLLS ONLINE

Auch in Zukunft will Zenimax Inhalts-Updates für *The Elder Scrolls Online* nach einem festen Muster veröffentlichen. Wir verraten euch, wie die vier Eckpfeiler für die kommenden Jahre aussehen.

Eckpfeiler 1: Inhalts-DLC samt Aktualisierung des Grundspiels im ersten Quartal eines Jahres. In diesem Jahr hat Zenimax etwa *Dragon Bones* veröffentlicht.

Eckpfeiler 2: Kostenpflichtiges Kapitel samt kostenloser Aktualisierung des Grundspiels im zweiten Quartal des Jahres. Am 21. Mai (PC und Mac) beziehungsweise 5. Juni (PS4 und Xbox One) erscheint mit *Summerset* das zweite Kapitel (nach Morrowind) für *TESO*. Das Hauptspiel gibt es für Einsteiger obendrauf.

Eckpfeiler 3: Inhalts-DLC samt Aktualisierung des Grundspiels im dritten Quartal des Jahres.

Eckpfeiler 4: Inhalts-DLC samt Aktualisierung des Grundspiels im vierten Quartal.

Im Interview haben die Entwickler uns übrigens verraten, dass sie in ihren Planungen bereits mehrere Updates vorausdenken und bereits an den Inhalten nach *Summerset* gearbeitet wird. Wenn nichts Unerwartetes passiert, können wir uns also auch in Zukunft auf ein Inhaltspaket pro Quartal freuen.


Am 12. Februar erschien das erste Update des Jahres für *The Elder Scrolls Online. Dragon Bones* hatte gleich zwei neue Verliese sowie das kostenlose Update 17 im Gepäck.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

FINAL FANTASY: DISTANT WORLDS

Drei Deutschland-Termine für 2019, Tickets verfügbar

Einmal den Soundtrack des Lieblingsgames von einem Orchester gespielt erleben: Mit *Final Fantasy Distant Worlds* bekommt ihr die Chance, die Musik der berühmten Rollenspiel-Reihe live zu genießen. Denn das Orchesterkonzert *Distant Worlds: Music from Final Fantasy* kehrt 2019 für drei Tage nach Deutschland zurück. In Düsseldorf und Berlin und erstmals auch in der schönen Hansestadt Hamburg könnt ihr im Februar nächsten Jahres den orchestralen Klängen, choralen Gesängen und berühmten Solisten lauschen. In der Hamburger Barclaycard Arena startet die Deutschland-Tour am 14. Februar 2019, wandert einen Tag später weiter nach Berlin in den Tempodrom und endet schließlich am 16. Februar 2019 in der Mitsubishi Electric Hall in Düsseldorf. Verantwortlich für das Live-Konzert ist das Bohemian Symphony Orchester aus Prag, das hierzulande unter der Leitung von Dirigent und Grammy-Gewinner Arnie Roth auftreten wird. Der offizielle Soundtrack zur Spielereihe stammt von Komponist Nobuo Uematsu. Im Rahmen des Events werden unter anderem auch Songs aus dem neuesten Ableger der *Final Fantasy*-Reihe zu hören sein. Begleitend zur Orchestermusik werden Videosequenzen aus dem jeweiligen Spiel auf HD-Großleinwänden gezeigt, die um die Zuschauer herum installiert sein werden. Der Ticketvorverkauf zur Show startete zwar bereits am 23. März, jedoch sind noch einige Tickets verfügbar, die ihr unter dem unten angegebenen Link erwerben könnt. Falls euch der Weg zu weit ist oder ihr kein Ticket mehr bekommt, gibt es aber auch drei Live-DVDs bzw. Blu-rays und vier CD-Veröffentlichungen. So habt ihr die Möglichkeit, *Distant Worlds: Music from Final Fantasy* immer wieder zu erleben und zu genießen. ❑

Info: www.ffdistantworlds.com



Ein einzigartiges Erlebnis: Genießt die *Final Fantasy*-Musik, live vom Bohemian Symphony Orchester gespielt!

NIER: AUTOMATA

Nachfolger angedeutet


Die *Nier*-Reihe könnte weitergehen und Fans hoffen sehr darauf, wieder in die seltsame Welt mit dem tollen Kampfsystem eintauchen zu können.

Yoko Taro, Director der Serie *Nier*, denkt darüber nach, eine neue Marke zu schaffen. Ob das eine Fortsetzung des beliebten *Nier: Automata* ausschließt? Nein! Taro ist zwar absolut kein Fan von Fortsetzungen, denn für ihn muss ein Spiel auch eigenständig funktionieren, das ist aber auch bei *Nier: Automata* der Fall. Der Produzent von *Nier*, Yosuke Saito, hält es durchaus für möglich, dass die Serie weitergehen könnte. Das verriet Saito auf der Messe PAX East. Eine weitere Tür in das Universum von *Nier* aufzustoßen, sei nicht unmöglich. Wann das passieren wird, sagte er zwar nicht, aber er gab den Wink an Fans, dass sie sich schon einmal darauf freuen können. Ob ihr dann wieder als 2B durch die Welt streift oder einen neuen Charakter zum Leben erweckt, bleibt die Frage. Was jedoch fast sicher ist: Taro und Saito werden auf dem Erfolg von *Nier: Automata* aufbauen, ob mit neuer IP oder einer Fortsetzung. ❑

Info: www.pcgames.de

DAYZ

Quasi-Release als „Reboot"

Fans regen sich schon gar nicht mehr darüber auf, dass *DayZ* ständig verschoben wird. Jetzt wollen die Entwickler von Bohemia Interactive ihr Survival-Spiel anscheinend endlich herausbringen, aber nur quasi. Denn auf einen offiziellen Release will sich das Studio – wen wundert's – immer noch nicht festlegen. Stattdessen gaben die Entwickler bekannt, dass in Kürze eine neue Version erscheinen soll, die als eine Art „Reboot" des Spiels zu sehen ist. Gleichzeitig kriegt *DayZ* auch noch eine neue Engine. Was das genau für das Spiel bedeutet, werdet ihr wohl in nächster Zeit erfahren, wenn der Reboot-quasi-Release ansteht. Dass dieses Vorhaben endlich der Sprung aus der Early-Access-Phase ist, wollte Eugene Harton, Lead Producer bei Bohemia, aber nicht sagen. Für die Xbox-Version steht auch eine Early-Access-Fassung in den Startlöchern, die dieses Jahr noch veröffentlicht werden soll. Aber – in alter *DayZ*-Manier – wurde ein genaues Datum noch nicht genannt. ❑

Info: www.pcgames.de


Ein schöner Grillabend: Kommt *DayZ* irgendwann einmal aus der Early-Access-Phase?

RAMPAGE: BIG MEETS BIGGER

The Rock als Affenflüsterer


Primatenforscher Davis Okoye (Dwayne Johnson) und George, der Affe, sind wahre Freunde.

Ein Mann und seine Freundschaft zu einem Affen. Dwayne „The Rock“ Johnson übernimmt in *Rampage: Big Meets Bigger* die Hauptrolle des Primatenforschers Davis Okoye, dessen bester Freund der Albino-Silberrücken George ist. Beide haben es nicht so mit sozialen Kontakten, aber sind zusammen ein Herz und eine Seele. Als ein illegales Genexperiment total schiefgeht, wird der gutmütige George zu einem gigantischen, wütenden Monster, das aufgehalten werden muss. Aber nicht nur er ist auf Hochhausgröße gewachsen. Auch der Wolf Ralph und das Krokodil Lizzie drohen die Welt zu zerstören. Mit der gescheiterten Genetikerin Kate Caldwell (Naomi Harris) macht sich Davis daran, ein Gegenmittel herzustellen. Nicht nur um die Welt zu retten, sondern auch seinen Buddy George. Mit von der Partie sind außerdem Jeffrey Dean Morgan (*The Walking Dead*), Malin Åkerman (*Billions*), sowie P. J. Byrne (*The Wolf of Wall Street*). *Rampage: Big meets Bigger* feiert am 10. Mai 2018 in Deutschland Premiere. ❑

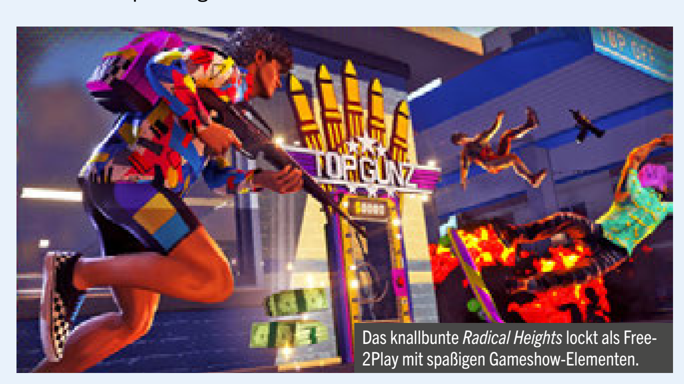
Info: www.rampagethemovie.com

RADICAL HEIGHTS

LawBreakers 2.0?

Ziemlich überraschend hat das Team von Boss Key Productions den Battle-Royale-Shooter *Radical Heights* angekündigt. Kurz darauf ging das Spiel der ehemaligen *Lawbreakers*-Macher auch schon in den Early Access. Im Free2Play-Titel, der stilistisch an eine 80er-Jahre-Gameshow angelehnt ist, seid ihr stets auf der Suche nach Waffen, Beute und Geld, während euch andere Spieler auf BMX-Fahrrädern auflauern. Geld regiert das Spiel, denn damit kauft ihr euch nämlich entweder interessante Anpassungen in einem persönlichen Preiszimmer oder erwerbt neue Waffen zu Beginn der nächsten Runde. Die Frage ist jetzt: Schaffen es die *Lawbreakers*-Macher, sich mit *Radical Heights* aus der Bredouille zu retten, in die *Lawbreakers* sie gebracht hat? Das Spiel gilt als kolossaler Flop und kam überhaupt nicht gut bei den Spielern an. *Radical Heights* macht momentan einen guten Eindruck und sorgt bei Steam (noch) für ausgeglichene Reviews. Wie sich das im Verlauf des Early Acces entwickelt, wird sich zeigen. ❑

Info: www.pcgames.de


Das knallbunte *Radical Heights* lockt als Free-2Play mit spaßigen Gameshow-Elementen.

DEUTSCHER COMPUTERSPIELEPREIS

Die Gewinner stehen fest

Strahlende Gewinner und ein begeistertes Publikum: Mit der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2018 (DCP) stehen die Preisträger der besten Computerspiele 2018 fest. Auf insgesamt 14 Kategorien entfielen 560.000 Euro an Preisgeldern. 110.000 Euro gingen dabei an das „Beste Deutsche Spiel“: *Witch It*. Die Entwickler von Barrel Roll Games aus Hamburg bekamen die begehrte Trophäe vom bayerischen Ministerpräsidenten Dr. Markus Söder überreicht und sahnten noch zwei andere Preise ab. Weitere Gewinner waren unter anderem *Monkey Swag* von Tiny Crocodile in der Kategorie „Bestes Kinderspiel“ sowie *Townsmen VR* von Handy Games als „Bestes Mobile Spiel“. Den Publikumspreis, der undotiert ist, gewann das Rollenspiel *Elex* von Piranha Byte, als „Bestes Internationales Spiel“ wurde hingegen *Assassin's Creed: Origins* von Ubisoft gekürt. Die feierliche Gala im Kesselhaus & Kohlebunker in München mit insgesamt 700 geladenen Gästen wurde von Barbara Schöneberger moderiert. Sie begrüßte zahlreiche prominente Laudatoren wie Nova Meierhenrich, Eva Padberg und Olli Schulz auf der Bühne. Dorothee Bär, Staatsministerin für Digitalisierung, richtete sich per Videobotschaft an die Gäste und verkündete, dass sie künftig sowohl für den Deutschen Computerspielpreis zuständig sein wird als auch für die Belange der Games-Branche in Deutschland wie die geplante Förderung auf Bundesebene. Der DCP ist der wichtigste Preis für Computerspiele „made in Germany“ und wurde 2018 zum zehnten Mal verliehen. Träger des Preises sind die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI), und der game – Verband der deutschen Games-Branche. Die diesjährige Preisverleihung in München wurde mit Mitteln des Freistaates Bayern gefördert. ❑

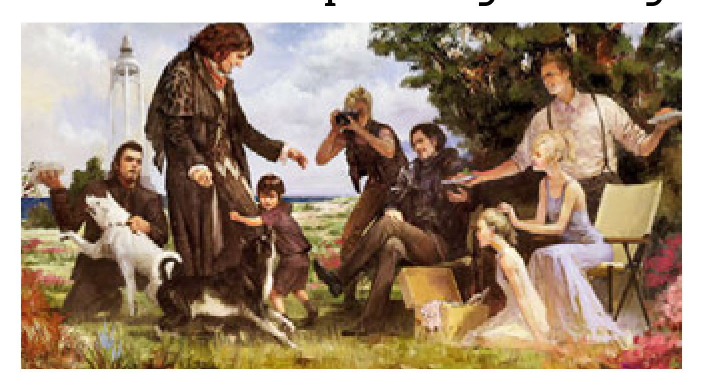
Info: www.pcgames.de



Der Deutsche Computerspielpreis wurde zum zehnten Mal verliehen.

FINAL FANTASY XV

Vier Bonus-Kapitel angekündigt



Über die Spiellänge konnten sich *Final Fantasy*-Fans in der nun schon 30-jährigen Geschichte der Serie noch nie beklagen. Nun hat Publisher Square Enix angekündigt, dass der 15. Teil der JRPG-Reihe trotz seines eh schon gewaltigen Umfangs im kommenden Jahr noch ein wenig wachsen wird. So werden im Laufe des Jahres 2019 insgesamt vier zusätzliche DLCs mit dem Titel *Dawn of Future* erscheinen, die sich jeweils um einen der bekannten Protagonisten des Hauptspiels drehen werden. Den Anfang macht eine Episode mit Ardyn – kein Wunder, schließlich ergab eine Umfrage, dass sie zu den beliebtesten Charakteren von *Final Fantasy XV* gehört. Darauf folgt eine Sidestory um Aranea, in der es um die Starscourge-Plage gehen wird. Im Frühling 2019 folgt dann die Veröffentlichung des DLCs um Lunafreya. Zum Abschluss haben Fans die Möglichkeit, in der Episode um Noctis den finalen Kampf des Protagonisten nachzuspielen, der für die Zukunft seiner Leute entscheidend ist. Das Besondere an den DLCs ist, dass allesamt ein alternatives Ende für *Final Fantasy XV* bieten sollen. ❑

Info: eu.square-enix.com/de

GRAND THEFT AUTO 5

Profitabelstes Medienprodukt

Es ist schon lange kein Geheimnis mehr, dass *Grand Theft Auto 5* eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeit ist. Doch es kann nicht nur die eigene Konkurrenz, sondern sogar auch große Hollywood-Blockbuster weit hinter sich lassen. Das geht aus einem aktuellen Bericht des Branchenmagazins *Marketwatch* hervor. Demnach hat der Open-World-Knaller seit seinem Launch einen Umsatz in Höhe von rund sechs Milliarden US-Dollar erzielen können – damit lässt *GTA 5* den bisher erfolgreichsten Hollywood-Film *Avatar* deutlich hinter sich, der es „nur“ auf 2,8 Milliarden US-Dollar gebracht hat. Erst vor Kurzem konnte Rockstars Meisterwerk zudem die Marke von 90 Millionen verkauften Exemplaren knacken. Außerdem läuft auch *GTA Online* weiterhin gut und spült zusätzliches Geld in die Kassen von Take-Two Interactive. ❑

Info: www.marketwatch.com



Auch Trevor Philips dürfte mit den Verkäufen zufrieden sein. Ob er aber seine erfolgreiche Bankräuber-Karriere aufgibt, steht noch in den Sternen.



Im Interview mit Künstlerin Evelyn Hriberšek

EURYDIKE: Eine kunstvolle Mixed-Reality-Welt

Man nehme ein bisschen Kunst, ein wenig Theater, einen Esslöffel Videospiele und eine Prise Oper und fertig ist *EURYDIKE*, Evelyn Hribešeks Sci-Fi-Adventure-Erlebnis. Wir haben sie dazu befragt.

PC Games: Nach dem ersten Mixed-Reality-Projekt *O.R.PHEUS* ist *EURYDIKE* nun in vollem Gange. Beschreibe uns doch kurz, was *EURYDIKE* ist, ohne zu viel zu verraten?
Evelyn Hriberšek: *EURYDIKE* ist eine Mixed-Reality-Experience – ein Mix aus interaktiver Kunstinstallation, Musiktheater und Real-Life-Game, die neue Technologien wie Augmented und Virtual Reality sowie 3D-Spatial-Sound miteinbindet. Wie in einem Sci-Fi-Adventure-Spiel können Singleplayer – ausgestattet mit Schutzanzug und VR-Brille – in ein reales, retrofuturistisches Setting eintauchen, dieses mit allen Sinnen erleben und interaktiv erforschen. *EURYDIKE* bietet so eine immersive, intensive Grenzerfahrung jenseits des klassischen Gamings an, bei dem die Besucher – jeweils alleine – mitten in das Geschehen eintreten und dabei jeweils ihr indiviuelles, exklusives Erlebnis kreieren.

PC Games: Der eben angelaufene Film *Ready Player One* spielt zu großen Teilen in einer Social-Reality-Welt. Inspiriert dich das zu einem nächsten Projekt oder bleibst du lieber bei den Einzelerfahrungen?
Evelyn Hriberšek: Bei *EURYDIKE* und *O.R.PHEUS* ist die Vereinzelung, das bewusste Abgeschnittensein von jeglicher Sicherheit, die eine zweite Person oder Gruppe bietet, ein wichtiges Element des Selbstexperiments, dem sich der/die Besucher*In aussetzt. Es geht explizit nicht um das gemeinsam Erlebnis, sondern um die eigene, sehr persönliche Erfahrung, die sich der Singleplayer kreiert, das Zurückgeworfensein und die Konfrontation mit sich selbst. Das Resultat kann entsprechend dem Verhalten ganz unterschiedlich sein: Es gibt nicht nur eine, sondern viele Arten und Weisen, *EURYDIKE* zu erleben. Das hängt sehr vom Wesen der Person, dem Aktivitätsgrad, der Experimentier- und Spielfreude ab. Die Art der Intensität, die Immersion, die Emotionalität spielen sich hier jeweils auf einem sehr hohen Level ab. Bei *EURYDIKE* wird jeder zum „Player One“: Die zu erforschende Welt und Spieleerfahrung gehört für ein bestimmtes Zeitfenster dem User ganz alleine. Er kann Hinweisen folgen, Spielmechaniken nutzen, auf Hints treffen, Eastereggs freilegen und letztlich sogar zu einem Bonus-Level vordringen.

PC Games: Möchtest du weiterhin mit AR und VR arbeiten oder bist du immer auf der Suche nach neuen Technologien?
Evelyn Hriberšek: Ich habe bereits vor über zehn Jahren begonnen, mit diesen Technologien zu experimentieren und deren Potenzial auszuloten. Natürlich ist da der Hunger nach Neuem, einem Mehr, nach der Matrix – vieles ist noch nicht möglich. Jedoch wird im Zuge von Machbarkeit gerne der sinnvolle und verantwortungsbewusste Einsatz neuer Medien und Technologien ignoriert. Gerade die großen Sci-Fi-Klassiker zeigen immer wieder das dystopische Potenzial auf, das meines Erachtens von Erfindern – unabhängig von der Branche – stark vernachlässigt wird.

PC Games: Wie lange wird *EURYDIKE* noch laufen? Gibt es eine erneute Verlängerung?
Evelyn Hriberšek: Die Baden-Württemberg-Premiere von *EURYDIKE* am Theater Rampe findet am 18. April 2018 statt, die Spielzeit geht bis zum einschließlich 1. Mai 2018. Diesmal gibt es tatsächlich nur 200 Tickets. Jedoch soll *EURYDIKE* in Folge auch in anderen Städten gezeigt werden. Alles Infos hierzu finden sich auf unter www.eurydike.org.

MOBILE-GAMES-CHECK

powered by honor

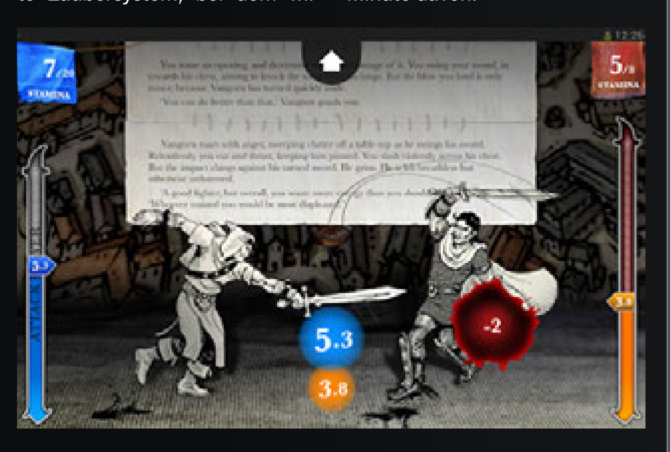


An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

SORCERY!

Spielgewordene Literatur

Ein Spiel wie für das Smartphone gemacht. Das Adventure nach der literarischen Vorlage von Steve Jackson überzeugt auf ganzer Linie. *Sorcery* ist wirklich toll erzählt, brillant animiert und mit einer eingängigen Steuerung ausgestattet. Irgendwo zwischen interaktivem (englischsprachigem!) Roman und Rollenspiel, verlieren wir uns in einer vielschichtigen Fantasy-Welt. Viel Spaß macht das ausgeklügelte Zaubersystem, bei dem wir über Buchstabenkombinationen Sprüche mit mannigfaltigen Effekten auslösen können. Für Wiederspielwert oder einfach zur Korrektur früherer Entscheidungen sorgt das angenehme Feature, die Zeit zurückdrehen zu können. Unmengen von NPCs, hervorragende Dialoge und eine lohnende Ausrüstungs-Progression lassen die Stunden im Spiel wie im Flug vergehen. Und eines ist sicher: Wir bedauern keine Minute davon!



INFOS

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Inkle
PLATTFORM: Android
PREIS: € 5,49

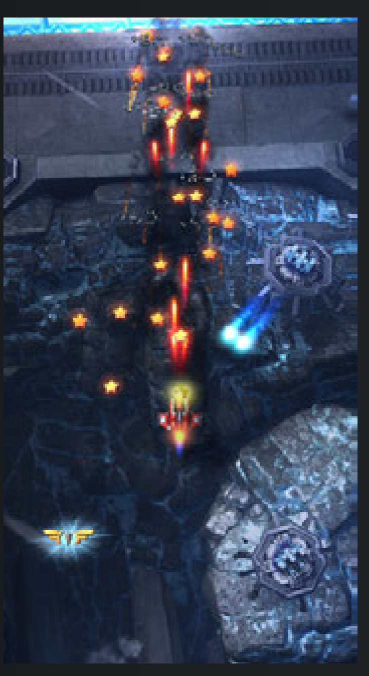
FAZIT



SKYFORCE RELOADED

Ein Action-Kracher

Skyforce Reloaded lässt es krachen. Der Vertical Shooter wirft uns zahllose Widersacher entgegen, die wir mit unserem fliegenden Kampfschiff vom Himmel blasen dürfen. Die Erzählung ist dermaßen rudimentär, dass man beinahe von einer Karrikatur einer Story sprechen könnte. Ein heldenhafter Pilot rettet die Welt – das war's. Und es ist auch herzlich egal, denn *Skyforce* lebt von seinem hervorragenden Gameplay: tolle Arcade-Action, Gegnermassen, schicke Level und knackige Bosskämpfe. Das vertikal durchrollende Schlachtfeld wird nie langweilig und der saftige Schwierigkeitsgrad motiviert. Für die zunehmenden Herausforderungen verbessern wir unser Schiff mit Schilden, Lasern und dicken Superwaffen und entwickeln uns von der interstellaren Klapperkiste zum waffenstarrenden Sternenzerstörer. *Skyforce Reloaded* lässt den Smartphone-Bildschirm brennen. Und mehr als einmal hört man sich sagen: „Eine Runde geht noch!".



INFOS

GENRE: Action
ENTWICKLER: Infinite Dreams
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

WERTUNG



PLAGUE INC.

Virales Vergnügen

Nur noch kurz die Welt retten? Von wegen! Bei *Plague Inc.* geht es um das genaue Gegenteil: Spielziel ist es, die gesamte Menschheit auszurotten. Dafür versuchen wir, das perfekte Virus zu erschaffen, das ausgehend von Patient Null die komplette Weltbevölkerung infizieren soll. Gespielt wird so lange, bis auch der letzte Erdenbürger das Zeitliche segnet. Was makaber klingt, ist tatsächlich ein fesselndes Smartphone-Spiel. Denn die perfekte Pandemie zu erschaffen, stellt sich als äußerst schwierige Aufgabe heraus. Wir müssen fleißig forschen, unser Virus immer wieder mutieren lassen und sollten dabei möglichst unter dem Radar fliegen. Denn erregt unsere Seuche zu viel Aufmerksamkeit, fängt diese dreiste Menschheit doch glatt an, nach Heilmitteln zu suchen und die Ausbreitung zu unterbinden. Wer über das moralische Dilemma, die eigene Spezies auszurotten, hinwegsehen kann, wird seine morbide Freude an dieser komplexen Simulation haben.



INFOS

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: Miniclips/Ndemic
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

WERTUNG




4NETPLAYERS
• Gameserver • Teamspeak-Server •
ARK
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
BIS ZU 64 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END-HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€/MONAT
CONAN
EXILES
SERVER
ÜBERLEBE! BAUE! HERRSCHE!
VON 8 BIS 80 SPIELER IM MULTIPLAYER
SERVER SOFORT ONLINE
HIGH-END HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 12,92€ / MONAT
teamspeak 3
SERVER
5 BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 2,39 €/MONAT
WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der CMG
Computec Media Group

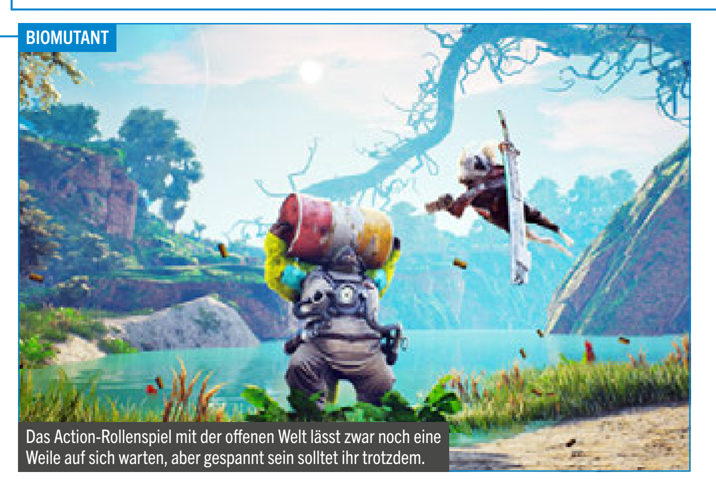
SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung · Neuankündigung · Vorschau in dieser Ausgabe · EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Agony	Adventure	Madmind Studio	Madmind Studio	2018
Ancestors Legacy EARLY ACCESS	Strategie	1C	Destructive Creations	22. Mai 2018
Anno 1800	Aufbaustrategie	Blue Byte	Ubisoft	4. Quartal 2018
Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	2019
Apocryph	Shooter	Bigzur Games	Bigzur Games	2. Quartal 2018
Aquanox: Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	2. Quartal 2018
Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora44	Microsoft Studios	2018
Bannermen	Echtzeit-Strategie	Pathos Interactive	Pathos Interactive	2. Quartal 2018
Battalion 1944 EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Bulkhead Interactive	Square Enix	1. Quartal 2019
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
Biomutant	Action-Rollenspiel	Experiment 101	THQ Nordic	2018
Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay	505 Games	2. Quartal 2018
Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	2. Quartal 2018
Call of Duty: Black Ops 4	Shooter	Treyarch Corporation	Activision	12. Oktober 2018
Seite 20 Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Koch Media	8. Mai 2018
Crackdown 3	Action	Reagent Games, Sumo Digital	Microsoft Studios	2. Quartal 2018
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Platformer	Vicarious Visions	Activision	10. Juli 2018
Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	CD Projekt	Nicht bekannt
Dark Souls: Remastered	Action-Rollenspiel	From Software	Bandai Namco	25. Mai 2018
Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
Darq	Horror-Adventure	Unfold Games	Unfold Games	2. Quartal 2018
DayZ EARLY ACCESS	Survival-Action	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	2018
Die Gilde 3 EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2. Quartal 2018
Dragon Quest XI: Streiter des Schicksals	Rollenspiel	Chunsoft	Square Enix	4. September 2018
Escape From Tarkov	Ego-Shooter	Battlestate Games	Battlestate Games	2018
Fade to Silence EARLY ACCESS	Survival-RPG	Black Forest Games	THQ Nordic	August 2018
Far: Lone Sails	Adventure	Mr. Whale's Game Service	Mixtvision Digital	17. Mai 2018
Fear the Wolves	Battle-Royal-Shooter	Vostok Games	Focus Home Interactive	2018
Forged Battalion EARLY ACCESS	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	Team17 Digital	2018
Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
Griftlands	Rollenspiel	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2018
Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt Red	CD Projekt Red	2018
Hellbound	Action-Shooter	Saibot Studios	Saibot Studios	2018
Hellpoint	Action-Rollenspiel	Cradle Games	Cradle Games	1. Quartal 2019
Hunt: Showdown EARLY ACCESS	Action	Crytek	Crytek	2019
Immortal: Unchained	Action-Rollenspiel	Toadman Interactive	Sony	2. Quartal 2018
In the Valley of Gods	Adventure	Campo Santo	Campo Santo	2019
Iron Harvest	Echtzeit-Strategie	King Art Games	King Art Games	4. Quartal 2019
Jurassic World: Evolution	Aufbaustrategie	Frontiert Developments	Frontier Developments	12. Juni 2018
Lego: Die Unglaublichen	Action	TT Games	Warner Bros.	15. Juni 2018
Lost Ember	Adventure	Mooneye Studios	Mooneye Studios	2. Quartal 2018
Mechwarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	Piranha Games	Dezember 2018
Mega Man 11	Platformer	Capcom	Capcom	2018
Mega Man X Collection	Platformer	Capcom	Capcom	24. Juli 2018
Memories of Mars EARLY ACCESS	Action-Adventure	Limbic Entertainment	505 Games	2018
Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A Games	Deep Silver	3. Quartal 2018
Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	Nicht bekannt
Monster Hunter: World	Action-Rollenspiel	Capcom	Capcom	3. Quartal 2018
Moonlighter	Action-RPG	Digital Sun Games	11 bit studios	29. Mai 2018

BIOMUTANT



Das Action-Rollenspiel mit der offenen Welt lässt zwar noch eine Weile auf sich warten, aber gespannt sein solltet ihr trotzdem.

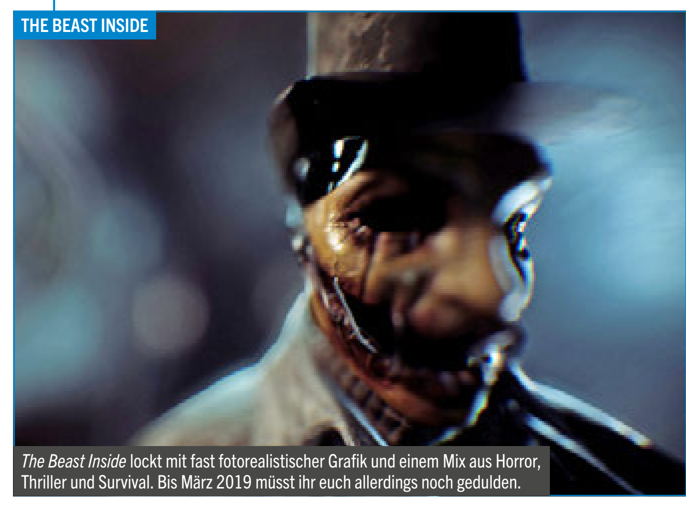
IRON HARVEST

Iron Harvest schickt euch in eine Parallelwelt unserer 1920er, in der Mech-Roboter gang und gäbe sind. Das Echtzeitstrategie-Spiel hat es in sich.





Das isometrische Rollenspiel basiert auf dem gleichnamigen Pen & Paper und jeder der Charaktere, die euch begleiten, hat seine eigene Geschichte. Wird interessant!



The Beast Inside lockt mit fast fotorealistischer Grafik und einem Mix aus Horror, Thriller und Survival. Bis März 2019 müsst ihr euch allerdings noch gedulden.

SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Moons of Madness	Adventure	Rock Pocket Games	Rock Pocket Games	3. Quartal 2018
Mutant Year Zero: Road to Eden	Taktik-Adventure	Bearded Ladies	Funcom	2018
Narcos (Arbeitstitel)	Action	Kuju	Curve Digital	Frühjahr 2019
Onrush (Seite 24)	Rennspiel	Codemasters	Deep Silver	5. Juni 2018
Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
Overkill's The Walking Dead	Action	Overkill	Starbreeze Studios	4. Quartal 2018
Oxygen Not Included	Aufbaustrategie	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2018
Paranoia: The Official Video Game	Rollenspiel	Cyanide, Black Shamrock	Cyanide, Black Shamrock	Nicht bekannt
Pathfinder: Kingmaker	Rollenspiel	Owlcat Games	Owlcat Games	August 2018
Phantom Doctrine	Rundentaktik	CreativeForge Games	Good Shepherd Entertainment	2018
Phoenix Point	Rundentaktik	Snapshot Games	Snapshot Games	2018
Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	THW Nordic	8. Mai 2018
Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	2018
Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	Nicht bekannt
Quake Champions (EARLY ACCESS)	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2018
RICO	Shooter	Ground Shatter	Rising Star Games	Herbst 2018
Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	Oktober 2018
Shadow of the Tomb Raider	Action-Adventure	Eidos Montreal	Square Enix	14. September 2018
Shadows Die Twice (Arbeitstitel)	Nicht bekannt	From Software	From Software	Nicht bekannt
Sinner: Sacrifice of Redemption	Action-RPG	Dark Star Studios	Another Indie	3. Quartal 2018
Skull and Bones	Mehrspieler-Action	Ubisoft	Ubisoft	3. Quartal 2018
Slay the Spire (EARLY ACCESS)	Strategie	Mega Crit Games	Mega Crit Games	2018
Smoke and Sacrifice	Survival-RPG	Solar Sail Games	Solar Sail Games	2018
Soul Calibur 6	Beat 'em Up	Project Soul	Bandai Namco	2018
Space Hulk: Tactics	Rundentaktik	Cyanide Studios	Focus Home Interactive	2018
Spelunky 2	Platformer	Mossmouth Games	Mossmouth Games	2018
Star Citizen (EARLY ACCESS)	Weltraum-Simulation	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	22. Mai 2018
State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	2018
Sunless Skies (EARLY ACCESS)	Rollenspiel	Failbetter Games	Failbetter Games	Sommer 2018
System Shock Remake	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2020
NEU The 13th Doll	Adventure	Attic Door Productions	Attic Door Productions	31. Oktober 2018
The Banner Saga 3	Taktik-Rollenspiel	Stoic Studio	Stoic Studio	24. Juli 2018
The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
The Beast Inside	Adventure	PlayWay S.A.	PlayWay S.A.	März 2019
The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	29. Juni 2018
The Elder Scrolls Online: Summerset (Seite 26)	Online-RPG	ZeniMax Online Studios	Bethesda	5. Juni 2018
The Forest (EARLY ACCESS)	Action-Adventure	Endnight Games	Endnight Games	30. April 2018
The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury	2018
The Surge 2	Action-RPG	Deck13	Focus Home Interactive	2019
They Are Billions (EARLY ACCESS)	Echtzeitstrategie	Numantian Games	Numantian Games	2. Quartal 2018
Tom Clancy's The Division 2	Shooter	Massive Entertainment	Ubisoft	Nicht bekannt
Total War: Arena	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	Sega	2018
Total War Saga: Thrones of Britannia	Strategie	Creative Assembly	Sega	3. Mai 2018
Total War: Three Kingdoms	Strategie	Creative Assembly	Sega	Herbst 2018
Two Point Hospital	Simulation	Two Point Studios	Sega	2018
Underworld Ascendant	Action-RPG	Otherside Entertainment	505 Games	2018
Valnir Rok (EARLY ACCESS)	Online-Rollenspiel	Encurio	Reverb Triple XP	2018
Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	5. Juni 2018
Voidrunner (EARLY ACCESS)	Action	RealityArts	RealityArts	2. Quartal 2018
Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr (EARLY ACCESS)	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	11. Mai 2018
We Happy Few (EARLY ACCESS)	Action-Adventure	Compulsion Games	Gearbox Publishing	3. Quartal 2018
Wild West Online (EARLY ACCESS)	Online-Multiplayer	612 Games	612 Games	Frühjahr 2018
Witchfire	Ego-Shooter	The Astronauts	The Astronauts	Nicht bekannt
World of Warcraft: Battle for Azeroth	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	Activision Blizzard	14. August 2018
World War Z	Action	Saber Interactive	Paramount Digital Entertainment	2018

„Vater“ Joseph Seed hat das fiktive Hope County mit Gewalt und dem Einsatz von Drogen unter seine Kontrolle gebracht. Seine Geschwister unterstützen ihn bei seiner Schreckensherrschaft.

Far Cry 5

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 27. März 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

Der ferne Schrei erklingt wieder und entführt uns diesmal in die USA. Bleibt in Far Cry 5 trotz des neuen Settings alles beim Alten?

Von: Lukas Schmid und Felix Schütz

Assassin's Creed Origins ist im vergangenen Jahr ein wahres Kunststück gelungen: Es hat die in den Jahren davor durchgehend gute, aber stagnierende Meuchelmörder-Serie aus der Mittelmäßigkeit gezogen und sich als eines der besten Open-World-Abenteuer der vergangenen Zeit entpuppt. Das war nicht zuletzt so, weil die Entwickler sich nicht gescheut haben, auch scheinbare Serien-Standards über den Haufen zu werfen. *Far Cry 5*, ebenfalls aus dem Hause Ubisoft, sieht sich ergo mit großen Erwartungen konfrontiert, die es erfüllen muss. Auch die traditionsreiche Open-World-Shooter-Reihe ist seit Teil 4 und *Primal* dem Vorwurf ausgesetzt, auf der Stelle zu treten. Seit der Enthüllung des Spiels auf der E3 2017 versprachen die Entwickler darum gebetsmühlenartig, dass auch ihr Baby neue Impulse setzen würde. Nun, das tut es zu einem gewissen Anteil. Von der konsequenten Frischzellenkur eines *Origins* ist es aber dennoch ein ganzes Stück entfernt – und hat sich zudem, trotz vieler vorhandener Qualitäten, zusätzlich zu einigen mitgenommenen Altlasten auch neue Schwächen aufgebürdet.

Sekte oder Selters?

Doch zum Grundsätzlichen: Nach den eher exotischen Lokalitäten der Vorgänger ist *Far Cry 5* diesmal im Herzen der USA angesiedelt, im fiktiven Hope County, Montana. Dort steht seit geraumer Zeit alles Kopf, denn die zu Beginn belächelte Sekte „Eden's Gate“ hat dort klammheimlich die Macht übernommen – und wer nicht für sie ist, der ist gegen sie. Ihre Anhänger verkünden diese unchristliche Botschaft auf brutalste Weise, ziehen mordend und schändend durch die Lande und ersticken jeden Widerstand im Keim. Hier kommen wir ins Spiel: In Gestalt eines selbst im simplen Figuren-Editor erstellen Deputy-Neulings – wahlweise männlich oder weiblich – stoßen wir zusammen mit einer kleinen Schar weiterer Polizisten ins weitestgehend von der Außenwelt abgeschottete Hope County vor. Unser Auftrag: Dem hiesigen Oberspinner, Sektenführer Joseph „Der Vater“ Seed, seinen Haftbefehl übergeben. Es kommt, wie es kommen muss (wenn man nicht den nach *Far Cry 4* erneut möglichen Abspann-Shortcut im Prolog nimmt) und die Mission geht gewaltig in die Hose. Joseph entgeht



Unsere Begleiter wie Hund Boomer sind in Auseinandersetzungen eine große Hilfe, verstehen sich großteils aber nicht wirklich auf subtiles, leises Vorgehen.

Die dreidimensional gestaltete Map ist echt gut gelungen und erlaubt uns einen guten Überblick über Hope County.

seiner gerechten Strafe, unsere Begleiter werden von der Sekte gefangen genommen und uns gelingt es nur mit größter Mühe, zu entkommen.


Das Gunplay ist wieder mal sehr gelungen und die Auswahl an Waffen nicht übermäßig groß, aber recht abwechslungsreich.

Lass das mal den Vater machen
So weit, so klassisch. Wie schon zuvor lebt auch *Far Cry 5* weniger von der dünnen Handlung als von seiner Atmosphäre und den durchgeknallten Figuren, allen voran dem nach Vaas aus *Far Cry 3* und Pagan Min aus *Far Cry 4* wieder einmal sehr charismatischen Bösewicht Joseph Seed. Er ist genauso verrückt wie seine Vorgänger, aber tendenziell noch brutaler. Überhaupt ist *Far Cry 5* kein Spiel für Leute mit schwachem Magen, einige Szenen geizen nicht mit expliziter Gewaltdarstellung. Und auch sonst ist Teil 5 trotz nach wie vor vorhandener lustiger Sequenzen der wohl düsterste Ableger der Reihe. Das gipfelt in einem Finale, welches definitiv provokant und anders als vielleicht gedacht, aber nicht hundertprozentig stimmig ausfällt.

Bis es so weit ist, will aber freilich erst einmal das Spiel gespielt und die virtuelle Welt bereist werden. Hope County ist groß, aber nicht riesig, und gut gestaltet – durch die Landwirtschaft geprägte Areale wechseln sich ab mit felsigen Berglandschaften und dichten Wäldern. Große Siedlungen gibt es wie auch in den Vorgängern keine – kleine Ortschaften mit einer Handvoll Einwohner stellen hier schon die absolute Speerspitze der Zivilisation dar.

Die unheilige Dreifaltigkeit
Unterteilt wird Hope County grob in drei Gebiete: die Whitetail Mountains im Norden, Holland Valley im Westen und Henbane River im Osten. Diese Unterteilung hängt direkt mit der neuen Spielstruktur von *Far Cry 5* zusammen. Jedes der drei Gebiete wird nämlich von einem der drei Geschwister des „Vaters“ beherrscht. Während im Norden der für seine Psycho-Spielchen berüchtigte Jacob das Zepter in der Hand hat, herrscht im Westen der besonders brutale und einfache Antworten liebende John und im Osten macht die geistig umnachtete Faith ihre Schäfchen mit den Willen brechenden Drogen gefügig.

Wir als Spieler können nach dem Prolog und einigen Tutorial-Missionen frei entscheiden, in welcher Reihenfolge – oder wild gemischt – wir gegen diese drei ihrem Bruder Joseph in Sachen Wahnsinn in nichts nachstehenden Gesellen vorgehen. Die Rechnung ist nämlich einfach: Wenn die drei Handlanger besiegt sind, dann offenbart sich uns der Aufenthaltsort des Vaters selbst. Um zu den drei Geschwistern zu gelangen, gilt es, jeweils in jedem Gebiet die sogenannte Widerstands-Leiste nach oben zu treiben. Dafür müssen wir vier verschiedene Tätigkeiten ausführen.

Vier gewinnt!
Erstens Story- und Nebenmissionen absolvieren – wobei „Story-Mission“ im Falle von *Far Cry 5* ein eher weit gefasster Begriff ist. Feste Missions-Abfolgen, wie man sie aus der Reihe und den meisten anderen Open-World-Spielen kennt, gehören hier der Vergangenheit an. Wirklich so gut wie alle Aufgaben lassen sich in beliebiger Reihenfolge abschließen – abgesehen von einigen ab einem bestimmten Widerstands-Wert automatisch startenden Herausforderungen sowie Aufgaben, die aufeinander aufbauen. Somit treiben die Hauptmissionen die Handlung auch nicht wirklich voran, sondern sie stellen uns primär die verschiedenen uns freundlich gesinnten NPCs näher vor, die wir im Verlauf des Spiels kennenlernen, oder vermitteln uns tiefere Einblicke in die Hintergründe von Hope County. Die Haupthandlung selbst wird primär in den eben erwähnten automatisch startenden Missionen erzählt. Die zweite Möglichkeit, den Widerstandsbalken zu füllen, stellen Geiselbefreiungen dar. Sei es innerhalb von Missionen oder in Zufalls-Begegnungen beim Erforschen der Welt – immer wieder finden wir von Eden's Gate gefangen genommene Zivilisten. Erledigen wir ihre Peiniger und lösen ihre Fesseln, gibt's Punkte.

Drittens können wir uns am gepflegten Vandalismus versuchen. Zerstören wir bestimmte Fahrzeuge oder Einrichtungen der Sekte – etwa Silos oder Drogen produzierende Maschinen – so verdienen wir dadurch Punkte.

Und viertens können wir unser kämpferisches Geschick beweisen, indem wir von Eden's Gate eingenommene Areale befreien und dort neue Posten des Widerstandes errichten. Tatsächlich erlaubt diese Struktur mehr Freiheit, als man das bisher von der Reihe gewohnt war. Überholte Elemente wie das Freischalten der Map über das Besteigen von Türmen sind ebenfalls Vergangenheit. Stattdessen erhalten


Im Spielverlauf treffen wir auf neun unterschiedliche Guns beziehungsweise Fangs for Hire, die uns als virtuelle Begleiter zur Seite stehen. Hier zu sehen: Fliegerass Nick Rye.


Die Waffenauswahl geht komfortabel von der Hand, egal, ob man mit Maus und Tastatur oder mit dem Gamepad spielt.



Die eng begrenzten Missionsgebiete sind ein Relikt aus alten Videospiele-Tagen und haben in einem Open-World-Titel eigentlich nichts mehr zu suchen.

wir nun sehr dynamisch durch Gespräche mit NPCs, gefundene Karten, Straßenschilder oder schlicht durch Vorbeilaufen neue Infos über die Inhalte in der offenen Welt.

Tom Clancy's Far Cry Wildlands
Wem diese geschilderten Abläufe bekannt vorkommen, der dürfte *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* gespielt haben – zwar nicht 1:1, aber vom Prinzip her entspricht die neue *Far Cry*-Struktur recht stark der hauseigenen Open-World-Konkurrenz. Sehen wir hier etwa die Ubisoft-Formel 2.0 auf uns zukommen? So gut diese in der Theorie klingen mag und so viele Vorteile sie in der Praxis auch tatsächlich bereithält, so gehen doch einige Probleme damit einher. Auch wenn das Vorantreiben der Handlung mit Pflicht-Missionen etwa funktioniert, so ist ihr Ablauf deutlich austauschbarer – alleine dadurch, dass man die drei Gebiete ja in beliebiger Reihenfolge besuchen kann. Zudem ist *Far Cry 5* einen ganzen Zacken einfacher als die Vorgänger, was wir ebenfalls auf die neue Struktur zurückführen.

Da das Spiel es möglich machen muss, jede Aufgabe zu jedem Zeitpunkt absolvierbar zu machen, gibt es de facto keine ansteigende Schwierigkeitskurve. Dadurch, dass man durch Upgrades nach und nach immer stärker wird, wird das Spiel im Gegenteil gegen Ende hin sogar deutlich einfacher. Auch das Übernehmen der feindlichen Lager bereitete uns diesmal wesentlich weniger Schwierigkeiten als in der Vergangenheit. Außerdem wirken die einzelnen Elemente des Spiels dadurch, dass sie alle auf dasselbe Ziel – den Ausbau des Widerstands – hin ausgerichtet sind, etwas beliebig. Man hat selten das Gefühl, gerade ein allein stehendes, spielerisches Highlight erlebt zu haben, sondern eben nur eine weitere notwendige Etappe auf dem Weg zum Ziel. Im schlimmsten Fall erledigt man Aufgaben gar nur noch mit Blick auf die Widerstandsleiste und darauf, dass sie schnell ansteigen möge.

Die Freiheit, die ich nicht meine
Außerdem ist die angepriesene Freiheit etwas trügerisch. Ja, theoretisch kann man zu Jacob, John und Faith gelangen, ohne einmal eine echte Mission erlebt zu haben. Da es für diese aber die mit Abstand meisten Widerstandspunkte gibt und das Füllen ansonsten ein ganz schön langwieriges Prozedere ist, wird man schlussendlich doch relativ eindeutig in eine gewisse Richtung gedrängt. Zudem ist man noch immer einem sehr engen Korsett unterworfen, wenn man erst einmal eine Mission gestartet hat. Bewegt man sich dann etwa auch nur ein paar Meter zu weit von einem NPC-Begleiter weg, wagt es, den Rand eines Einsatzgebietes zu überschreiten oder sonstwie nicht genau den gerade geforderten Vorgaben nachzukommen, sind eine entsprechende Warnung am oberen Bildschirmrand und ein Game Over, wenn man sich dem Befehl des Spiels widersetzt, nicht weit.

Etwas untersuchen, was uns gerade mehr interessiert, was aber abseits des vorgegebenen Weges liegt, ist also nicht drin. *Assassin's Creed Origins* hat eindrucksvoll gezeigt, wie gut wirklich offene Missionsstrukturen einem Open-World-Abenteuer tun können – das hätten wir uns für *Far Cry 5* auch gewünscht und erwarten es jetzt zumindest beim sechsten Teil!

Fun with Frags
Die wichtigste Frage ist aber wohl: Macht *Far Cry 5* trotz des geringen Schwierigkeitsgrades und der neu hinzugekommenen oder weiterhin vorhandenen Kritikpunkte Spaß? Auf jeden Fall! Wie für die Reihe gewohnt, sind die Missionen sehr abwechslungsreich gestaltet und stellen uns vor verschiedenste Aufgaben. Da gilt es dann etwa, einen Truck zu stehlen, unter Drogeneinfluss Schweine zu verprügeln (ja, das passiert wirklich), schwer bewachte Zielpersonen auszuschalten, unerkannt in feindliche Einrichtungen einzudringen und mehr. Nicht zuletzt ist der Spaßfaktor auch auf das wieder einmal sehr gute Gunplay zurückzuführen.

Die Auswahl an Schießprügeln, Pfeil und Bogen, Granaten, Molotowcocktails und anderen gefährlichen Helferlein ist nicht riesig, aber gut gelungen und alle von ihnen fühlen sich sehr gut an. Hinzu kommen Stealth-Möglichkeiten wie Angriffe von hinten, Nahkampf-Kills und wie bereits erwähnt eine ganze Palette an weiteren Fähigkeiten, die wir nach und nach lernen können. Anders als vielleicht erwartet müssen wir dafür aber keine Erfahrungspunkte sammeln, sondern erhalten für das Erfüllen bestimmter Herausforderungen entsprechende Skill Points. Da gilt es dann etwa, mit einer bestimmten Waffe eine vorgegebene Anzahl an Feinden auszuschalten, eine gewisse Kilometerzahl mit unterschiedlichen Fahr- oder Fluggeräten zurückzulegen und mehr.



Neue Fähigkeiten schalten wir wider Erwarten nicht durch Erfahrungspunkte frei, sondern indem wir bestimmte Herausforderungen in der Spielwelt meistern.



Die Möglichkeit, lautlos vorzugehen und etwa Alarme zu deaktivieren, ist wieder mit an Bord. Ganze Gegnertruppen ungesehen zu erledigen, fühlt sich sehr befriedigend an.

Reiselust ohne Frust

Ebenfalls versimplifiziert wurde das Crafting im Spiel – und wir sind dankbar dafür! Anstatt Unmengen an Tierfellen, Gräsern und Co. zu sammeln, um uns daraus so spannende Gegenstände wie größere Munitionstaschen zu basteln, dient das Crafting nun nur noch der Herstellung von Verbrauchsgegenständen wie Pfeilen, Brandbomben und Mitteln, die kurzzeitig unsere Fähigkeiten wie Schnelligkeit oder Angriffskraft steigern.

Die Welt ist zudem nicht mehr zugekleistert mit Sammelgegenständen. Ja, es gibt weiterhin welche, aber nur wenige und vergleichsweise sinnvolle. Hunderte Schatzkisten voller Plunder müssen Komplettisten diesmal also nicht fürchten! Das Bereisen genannter Welt macht dadurch auch gleich mehr Spaß – und fällt dank wieder einmal zahlreicher unterschiedlicher Gefährte, des seit dem vierten Teil bewährten Kletterhakens, unseres Wing Suits nebst Fallschirm und einer Vielzahl fair gesetzter Schnellreisepunkte zudem sehr komfortabel aus. Die sehr kurzen Ladezeiten sorgen ebenfalls für Stressvermeidung. Einige gelungene Nebenbeschäftigungen wie die abgefahrenen Stunt-Missionen und vor allem das umfangreiche Angel-Gameplay laden zusätzlich zum Verweilen in Hope County ein – idealerweise mit einem Freund an der Seite.


Ungewöhnliche Momente und schräge Missionen lockern den Shooter-Alltag auf.

Zusammen ist man weniger allein

Erstmals nämlich lässt sich das gesamte Spiel wahlweise auch kooperativ erleben, also jede Haupt- und Nebenmission und auch sonst alle Aktivitäten in der Welt. Das ergibt aus Story-Sicht zwar keinerlei Sinn, allerdings wird auch gar nicht versucht, diesen Umstand zu erklären. Die Atmosphäre leidet dadurch in einigen Momenten zwar deutlich, allerdings machte der Koop-Spaß in unseren Anspiel-Sessions dieses Manko großteils wieder wett. Wer keine echten Freunde zur Hand hat, muss sich übrigens trotzdem nicht einsam fühlen. Im Spielverlauf treffen wir im Rahmen von Missionen auf insgesamt neun KI-Begleiter mit besonderen Fähigkeiten, die wir vom Menü aus an unsere Seite rufen können und die uns dann selbstständig tatkräftig unterstützen.

Da wären zu Beispiel Fliegerass Nick, der Feinden aus hohen Höhen Saures gibt, Scharfschützin Grace, das ebenso dumme wie von allem, was Krachbumm macht, begeisterte *Far Cry*-Urgestein Hurk, Hund Boomer und Bär Cheeseburger, der sein namensgebendes Lieblingsgericht aufgrund fortgeschrittener Diabetes leider nicht mehr verspeisen darf. Zusätzlich können wir eine Vielzahl weiterer NPCs für temporäre Dienste anheuern.

Dieses als „Guns for Hire“ betitelte Feature ist sehr nett und gut implementiert – anders als unser Koop-Partner müssen die KI-Kameraden in gewissen Momenten draußen bleiben. Allerdings machen sie ein ohnehin schon einfaches Spiel noch einmal einen Zacken leichter. Wer in *Far Cry 5* eine Herausforderung erleben will, dem raten wir darum, von Anfang an auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade loszulegen.

Dumm schießt gut

So weit, so gut, so bekannt – auch, wenn *Far Cry 5* strukturell etwas andere Wege als die Vorgänger geht, so ist es doch sehr nahe dran an dem, was man kennt, und bringt einige unschöne neue Schwächen mit sich. Irgendwie hätten wir uns aber dennoch mehr erwartet als das, was das Spiel abliefert, denn im Großen und Ganzen ist es „nur“ ein guter Open-World-Shooter. Ebenfalls nicht erwartet haben wir uns die Fülle an technischen Unzulänglichkeiten, welche uns während unserer Test-Sessions manchmal auf die Geduldsprobe stellten. Das fing bei Schnellreisen an, die uns an den falschen Ort setzten, führte über Missions-Glitches bis hin zu bizarren Physik-Ausfällen. Vor allem aber wurde die KI von Freund und Feind ganz schön versemmelt. Unsere Widersacher sind großteils strunzdumm und laufen gerne schnurstracks auf uns zu, egal, um welchen Feindestyp es sich handelt. Sind sie in Deckung, so legen sie es offenbar trotzdem darauf an, uns das Leben leicht zu machen und agieren gerne sekundenlang als menschliche Zielscheiben. Die meisten Gefechte sind dadurch ein Klacks, wenn man einfach in Bewegung bleibt und den Finger am Abzug hat.

Unsere Mitstreiter bleiben hingegen liebend gerne an Gegenständen hängen, machen nicht das, was wir von ihnen verlangen, blockieren Türen und laufen mitten in einen Kugelhagel hinein. Oh, oder sie steigen in Hubschrauber und fliegen weg, ohne uns mitzunehmen. Apropos Hubschrauber, da muss beim Programmieren ordentlich was schiefgelaufen sein. Wir können



Das Angel-Gameplay wurde sehr gut umgesetzt und unterhält über lange Zeit hinweg.


Die Landschaften sind teilweise wunderschön gestaltet. Zudem erweisen sich die verschiedenen Areale als thematisch recht abwechslungsreich.


Der Koop-Modus ergibt storytechnisch keinerlei Sinn. Trotzdem ist es schön, dass wir fast das gesamte Abenteuer zu zweit erleben können.

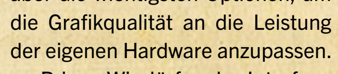
gar nicht mitzählen, wie häufig es beim Testen zu bizarren Situationen mit Helis kam, sobald eine KI am Steuer saß. Regelmäßig verließen feindliche Hubschrauber kurzerhand das Schlachtfeld – besonders nervig, wenn man für den Missionsabschluss alle Gegner besiegen müsste, aber nicht über die vermaledeite Areal-Begrenzung schreiten durfte – verfingen sich in Objekten, standen einfach in der Luft und machten nichts oder stürzten spontan ab, ohne dass auch nur ein Schuss auf sie abgegeben worden wäre. Das ist die ersten paar Male lustig, irgendwann nervt es aber nur noch.

Sprachstörung

Der dümmste KI-Bug bezieht sich aber auf unsere Auftraggeber beziehungsweise Gesprächspartner. Ärgerlich genug, dass wir sie nicht ansprechen können, wenn gerade ein Mitstreiter oder eines der Seed-Geschwister über Funk mit uns spricht – und das passiert häufig – und wir warten müssen, bis der Funkspruch vorbei ist, um unsere KI-Gegenüber anzusprechen. Sobald sie endlich mal den Mund aufgemacht haben, neigen sie mit großer Regelmäßigkeit dazu, mitten im Satz aufzuhören, weil 200 Meter entfernt ein Eichhörnchen gehustet hat. Es ist eine wahre Qual, zu versuchen, mit einigen der NPCs im Spiel zu sprechen, weil ständig irgendetwas in der Nähe passiert, was sie so ablenkt, dass sie wegrennen, sich verstecken oder eine dauerhafte Verteidigungspose gegen einen unsichtbaren Feind einnehmen. Wir hoffen, dass Ubisoft hier und bei den anderen technischen Unzulänglichkeiten schnell nachpatcht. Zwar war *Far Cry 5* für uns trotzdem niemals unspielbar, unsere Frusttoleranz wurde aber gehörig auf die Probe gestellt. Dass das Geschehen stets sehr flüssig läuft und nicht nur die künstlerische, sondern auch die grafische Umsetzung der Spielwelt toll ausfällt, ist dem Spiel zwar zugutezuhalten, aber nur zum Teil ein Trost.

Technisch toller US-Trip

Far Cry 5 glänzt mit hoher Weitsicht, schöner Vegetation, stimmungsvoller Wasserdarstellung und sehr hübscher Beleuchtung. Wie auch unsere Kollegen von PC Games Hardware in ihren Messungen bestätigen, zeigt die PC-Fassung von *Far Cry 5* eine durchweg gute Performance, besonders der Hunger nach Videospeicher hält sich in Grenzen – dadurch können auch Besitzer von Mittelklasse-Grafikkarten gut in Full HD spielen, sofern einige Grafikdetails reduziert werden. Aufpoppende Objekte und Schatten gibt es zwar vereinzelt, allerdings werden sie meist so geschickt kaschiert, dass sie in der Spielpraxis nicht auffallen. Wichtig für Besitzer älterer Rechner: Die Grafikeinstellungen sind zwar überschaubar, bieten aber die wichtigsten Optionen, um die Grafikqualität an die Leistung der eigenen Hardware anzupassen.



Prima: Wir dürfen das Interface in massenhaft Details anpassen, von Hilfsanzeigen und Zielmarkierungen über Fadenkreuz, Lebensbalken, Kompass bis hin zur Fahrhilfe und vielem mehr. Wer's gerne hardcore mag, schaltet einfach alle Anzeigen aus und genießt *Far Cry 5* in seiner puristischsten Form. Sogar das Waffenauswahlmenü schalten wir auf Wunsch in zwei Varianten um. Zudem sorgt optionales Friendly Fire im Koop-Modus für zusätzliche Würze.

Einzig bei der standardmäßigen Tastenbelegung hat es Ubisoft etwas übertrieben: *Far Cry 5* belegt gefühlt die halbe Tastatur mit seinen zig Funktionen, wir mussten hier etwas Zeit investieren, bis wir die richtige Auswahl für uns gefunden hatten. Hat man das aber hinter sich gebracht, spielt es sich mit Maus und Tastatur ausgesprochen rund, wenn auch etwas zu leicht: Die Gefechte fühlen sich aber auf jeden Fall serientypisch gut an. Egal ob wir das dynamische, unaufdringliche Deckungssystem nutzen, über den Boden schlittern oder Gegner mit Wurfmessern ausschalten – die Steuerung ist gut und präzise. Einzig das Trefferfeedback wirkt auf Distanz etwas ungenau, da man hier nämlich oft nicht genau weiß, ob man den Widersacher nun getroffen hat oder doch nicht.

Ab in die Arcade!

Abseits des Hauptspiels erwartet uns der neue Arcade-Modus, der wahlweise vom Hauptmenü aus, aus dem Spielermenü heraus oder an Spielautomaten und Postern in der offenen Welt angewählt werden kann. Darin enthalten: Der Leveleditor, der nach seiner Abwesenheit in *Far Cry Primal* seine glorreiche Rückkehr feiert, sowie der kompetitive Mehrspielerpart des Abenteuers. Die Entwickler haben hier ganz schön in die Vollen gegriffen und lassen uns nicht nur mit Assets aus *Far Cry 5*, sondern auch aus diversen Serien-Vorgän-


Der Leveleditor ist simpel, aber sehr umfangreich und erlaubt das Erstellen richtig toller Maps und Missionen – entsprechendes Talent vorausgesetzt.


Mit NPCs zu reden, verkommt oft zur Geduldsprobe, weil sie sich von den kleinsten Kleinigkeiten ablenken lassen und das Gespräch infolgedessen abbrechen.


Das Befreien von feindlichen Lagern gehört wie in den Vorgängern zu den Spielspaß-Highlights, ist allerdings meistens einen Ticken zu einfach.

gern sowie aus einigen *Assassin's Creed*-Ablegern und *Watch Dogs* Levels bauen. Das Basteln geht so gut wie eh und je von der Hand und erlaubt das Erstellen hochkomplexer Maps ohne jegliche Programmierkenntnisse. Sehr schön – und für technische Nulpen somit ein würdiger Ersatz für Mods! Lediglich die Funktion, welche uns zeigt, was für Probleme es auf der Map zu beseitigen gibt, bevor sie spielbar ist, ist für unseren Geschmack zu tief in den Wirren des Optionsmenüs versteckt. Bei unserem ersten kreativen Gebilde waren wir kurz vorm Verzweifeln, weil das Spiel ständig irgendwelche Fehler auf der Map ausmachte und wir die Überprüfen-Option lange Zeit nicht ausfindig machen konnten.

Neben Mehrspieler-Maps können wir auch Singleplayer-Levels bauen, in denen es entweder gilt, an ein vorgegebenes Ziel zu gelangen, eine Zielperson auszuschalten oder alle Feinde zu erledigen – und auch hier können wir wahlweise stets mit einem Koop-Partner gemeinsam ran. Zu unserem Testzeitpunkt waren noch relativ wenige Fan-Kreationen online, diese gaben aber bereits einen Einblick, worauf wir uns in Zukunft freuen können. Der verstärkte Fokus auf den Editor im Vergleich zu den Vorgängern dürfte sich definitiv gelohnt haben!

Die kompetitiven Matches hingegen machen Laune, stellen aber wie schon bisher definitiv nicht den Hauptgrund dafür dar, warum man sich *Far Cry* kaufen sollte. Lediglich in den beiden Modi Deathmatch und Team Deathmatch kann man sich hier messen, bevor man sich wieder den anderen, interessanteren Aspekten des Abenteuers zuwendet. Durch die Verknüpfung mit dem Level-Editor dürfte es hier aber zumindest niemals einen Mangel an interessanten Maps geben.

Da wäre noch mehr drin gewesen!

Theoretisch also dürfte Arcade dem Spiel dank immer neuer Fan-Kreationen quasi unendliche Spielzeit bescheren. In der Praxis aber ist es „nur" eine sehr, sehr gute Ergänzung zum Hauptspiel, welches seinerseits die Erwartungen zwar großteils erfüllt, aber nicht übertrifft und – wenn man sich auf die Eroberung der drei Gebiete beschränkt – zudem vergleichsweise kurz daherkommt. Immerin aber sorgen regelmäßige Live-Events für neue Herausforderungen im Spiel.

Gerne hätte wir *Far Cry 5* geliebt, werden davon aber durch eine zu große Menge an spielerischen und technischen Makeln abgehalten. Davon sollte sich niemand abschrecken lassen, der sich schon auf das Spiel gefreut hat – es ist trotzdem sehr gut! Ein Highlight, an das wir noch lange zurückdenken werden, ist es aber eben auch nicht geworden. ❑

Zahlreiche unterschiedliche Gefährte lassen uns Land, Wasser und Luft ausgiebig erforschen.



MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



„Gut Fortsetzung, die aber nicht so recht weiß, was sie sein will."

Was mich persönlich am meisten an *Far Cry 5* überrascht, ist die Tatsache, dass es irgendwie unfertig wirkt. Dermaßen markante technische Probleme hatte ich bei den Vorgängern niemals, auch nicht zum Launch. Davon mal abgesehen, wirkt es auf mich, als wären die Macher des Abenteuers während der Entwicklung ein bisschen zwischen den Stühlen gesessen: Einerseits wollte man sich an neuen Ideen versuchen, andererseits aber auch nicht das Erfolgskonzept der Reihe über den Haufen werfen. Das Endergebnis ist für sich genommen zwar gelungen, aber trotzdem nichts Halbes und nichts Ganzes. Wenn ich dem Spieler volle Freiheit bei der Wahl der Missionen geben will, dann muss ich ihn aber auch die Missionen selbst auf seine Weise erleben lassen – und ihn nicht dafür bestrafen, wenn er während eines Auftrags die versprochene spielerische Freiheit in Anspruch nehmen will. Ich werde *Far Cry 5* wohl trotzdem noch eine ganze Weile treu bleiben, nicht zuletzt wegen des wirklich sehr guten Arcade-Modus. Ich wünsche mir für den sechsten Teil aber, dass die Entwickler sich hinsetzen, bevor sie daran zu arbeiten beginnen, und sich klar werden, was genau sie damit erreichen wollen. Ob klassisch oder gänzlich neu strukturiert – ich bin mit beidem zufrieden! Die Mischung aus beidem hat aber – zumindest diesmal – nicht hundertprozentig hingehauen.

PRO UND CONTRA

- ＋ Toll gestaltete Spielwelt
- ＋ Großer Abwechslungsreichtum
- ＋ Sehr gutes Gunplay
- ＋ Komfortable Reisesysteme
- ＋ Gelungene, düstere Atmosphäre
- ＋ Spaßiges Guns-for-Hire-System
- ＋ Schöne Grafik
- ＋ Gute englische/deutsche Sprecher
- ＋ Spaßige Nebenbeschäftigungen
- ＋ Keine zehntausenden Sammel-Items
- ＋ Vereinfachen Crafting
- ＋ Gesamtes Spiel kooperativ erlebbar
- ＋ Toller Level-Editor
- ＋ Sinnvolle Grafikoptionen
- ＋ Frei konfigurierbares Interface
- − Sehr einfach
- − Technische Unzulänglichkeiten, Bugs
- − Abbrechende NPC-Gespräche
- − Strunzdumme Gegner- und NPC-KI
- − Arg enge Missionsgrenzen
- − Strukturlose Handlung
- − Zu konstruiertes Story-Finale
- − Wenige Missions-Highlights
- − Formelhafte Spielstruktur
- − Relativ kurze Kampagnen-Spielzeit
- − Nicht perfektes Treffer-Feedback

WERTUNG **81**



Fortnite

Genre: Action
Entwickler: People Can Fly/Epic Games
Publisher: Epic Games
Erscheinungsdatum: 2018 (im Early Access)
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

Ob „Battle Royale“ oder „Rette die Welt“ – in *Fortnite* steht der Kampf ums Überleben im Mittelpunkt. Und wir waren mittendrin im Getümmel!

Von: Karsten Scholz

Battle-Royale-König, *Paragon*-Killer, Erfinder des kostenpflichtigen Free2Plays – die Verantwortlichen bei Epic Games haben mit *Fortnite* in den letzten Monaten eine ganze Reihe bemerkenswerter Erfolge errungen. Am 25. Juli 2017 ist die PvE-Koop-Kampagne „Rette die Welt“ in einer kostenpflichtigen Early-Access-Version gestartet – und schnitt in unserem ersten Check noch nicht sonderlich überzeugend ab. Irgendwann im Jahr 2018 soll nun der offizielle Release samt Free2Play-Zugang folgen, seit dem 26. September 2017 dürft ihr euch allerdings schon in den kostenlosen Battle-Royale-Modus stürzen – und seit diesem Tag steigen die Spielerzahlen von *Fortnite* schneller als es die Macher wohl selbst jemals für möglich gehalten hätten. Bis Januar 2018 sollen sich über 45 Millionen Spieler einen Account erstellt haben, Anfang Februar besuchten über 3,4 Millionen Spieler gleichzeitig (!) die Server. Klar, dass sich das auch auf die Umsätze auswirkt: *Fortnite* war das einzige Spiel, das sich im Januar auf PC sowie auf Konsole in den jeweiligen Top 10 der umsatzstärksten Titel wiederfand. Mit diesen Zahlen kann selbst der Überraschungshit des letzten Jahres, *Playerunknown's Battlegrounds*, nicht mithalten. Das Opfer des Erfolgs hört jedoch auf den Namen *Paragon*. Das MOBA mit der Edeloptik segnet am 26. April das Zeitliche, damit sich die Entwickler bei Epic in Zukunft voll auf *Fortnite* konzentrieren können. Logisch also, dass es allerhöchste Zeit ist, erneut die Early-Access-Server zu besuchen und Epics Shooter-Hit einem weiteren Intensiv-Check zu unterziehen.

Rette die Welt

Wer *Fortnite* über den Epic-Games-Launcher startet, muss sich zuerst zwischen „Rette die Welt“ oder „Battle Royale“ entscheiden. Tatsächlich retten dürft ihr die Welt jedoch nur, wenn ihr euch ein Gründerpaket der Early-Access-Phase kauft, mehr Infos dazu findet ihr im Kasten „Early Access, Free2Play – was denn nun?“. Erfüllt ihr diese Voraussetzung, erwartet euch hier ein mittlerweile wirklich ordentlicher Genre-Mix aus Third-Person-Shooter, Survival und Tower Defense; man könnte auch sagen: aus *Minecraft*, *Left-4Dead* und *Orcs must die*. Sprich: Ihr stürzt euch alleine oder mit bis zu drei Verbündeten in meist prozedural generierte Zonen, um dort Ressourcen zu sammeln, Verteidigungsanlagen hochzuziehen, Fallen aufzustellen und schließlich die angreifenden Zombies – im Spiel Hüllen genannt – zurückzuschlagen. Während ihr das Areal erforscht und nach dem Missionsziel sucht, findet ihr überall Behälter, Sträucher oder Ressourcen-Stapel, die ihr plündern dürft. Noch mehr Materialien winken, wenn ihr von eurer Spitzhacke Gebrauch macht. Mit der fällt ihr nicht nur Bäume oder zerbröselt Erzvorkommen, ihr nehmt auch Autos auseinander oder haut ganze Häuserfassaden zu Klump. Nahezu alles in *Fortnite* lässt sich zerstören! Mit den so gewonnenen Ressourcen baut ihr Nahkampfprügel, Schusswaffen und Fallen, auch Munition steht auf eurer Produktionsliste. Per Knopfdruck wechselt ihr auf Wunsch sogar in einen extra Baumodus, über den ihr Wände, Decken, Böden, Pyramiden oder Treppen hochzieht. Letztere sind bereits bei eurer Erkundungstour nützlich, da ihr mit diesen spielend leicht jeden höher gelegenen Ort erreicht.

Einen Holzboden holt ihr raus, wenn ihr über eine Schlucht oder eine zerstörte Brücke wollt. Spätestens wenn ihr euer Missionsziel erreicht habt, reiht ihr die Teile dann zu einem Bollwerk aneinander, das in Kombination mit eurer Feuerkraft und den von euch aufgestellten Fallen den angreifenden Hüllen standhalten muss.

Während der Missionen der PvE-Kampagne treffen wir immer wieder auf Überlebende, die uns für ihre Rettung belohnen.

Das sichere Auge des Sturms wird im Laufe jeder Battle-Royale-Partie immer kleiner. Irgendwann müsst ihr euch den letzten Überlebenden stellen.

Baut ihr diesen Turm gemäß der Vorlage auf, deckt der Satellit auf dem Dach für euch die nähere Umgebung auf.

Bauen, Kämpfen, Sammeln

Das Spielprinzip ist also simpel, genauso die Ausführung: Nahkampfprügel kennen nur einen leichten und schweren Angriff (Letzteren müsst ihr erst freischalten) – wer besonders viel Schaden verursachen will, zielt auf den Kopf. Im Laufe der Kampagne schaltet ihr schließlich nutzbare Fähigkeiten frei, eine Heilung etwa oder einen Luftangriff. Dazu kommen weitere klassenspezifische Skills wie Granaten, ein Ansturm oder eine Druckwelle. Wer schon einmal einen Third-Person-Action-Titel gespielt hat, findet sich sofort zurecht, es gibt übrigens auch eine optionale Ego-Perspektive. Genauso geschmeidig wie die Kämpfe geht das intuitive Bausystem von der Hand, mit wenigen Klicks habt ihr bereits eine kleine Festung aus Holz, Stein oder Metall vorzuweisen. Auch beim Einbau von Türen, Schießscharten, niedrigen Mauern oder Torbögen habt ihr den Dreh schnell raus. Einzig Wendeltreppen sind etwas fummelig, doch auch solche Feinheiten zaubert ihr mit etwas Übung auf die Karte. Bei all dem behaltet ihr übrigens nicht nur euer Missionsziel im Hinterkopf, sondern auch zig weitere Quests, die ihr parallel erfüllt, um die Kampagne voranzutreiben oder zusätzliche Belohnungen abzustauben. Mal sollt ihr Videokassetten von Action-Filmen finden und so eine Überlebende in eine Kampfmaschine verwandeln, mal sucht ihr mithilfe von Sprachaufnahmen nach einer verschwundenen Person oder klaubt medizinische Vorräte vom Boden auf. Dazu kommen unzählige generische Aufgaben wie das Aufsammeln von Briefumschlägen, die erst durch das Abfeuern von Feuerwerkskörpern auftauchen und überall in den Arealen verteilt sind. Meist arbeitet ihr gleichzeitig am Fortschritt von einem halben Dutzend Herausforderungen, entsprechend viele Belohnungen warten am Ende einer erfolgreichen Mission oft auf euch. Das motiviert!

Mehr Power, stärkere Hüllen

Weiteren Pep in den Heldenalltag bringen die prozedural generierten Karten. Ihr könnt beispielsweise die Umgebung wirkungsvoll in eure Verteidigungsstrategie mit einbauen, etwa wenn ihr angreifende Hüllen mit Katapultfallen von Klippen werft

EARLY ACCESS, FREE2PLAY – WAS DENN NUN?

Ein Spiel, zwei Versionen, unterschiedliche Regeln – Epic Games sorgt mit *Fortnite* für epische Verwirrung. Wir bringen Licht ins Dunkel.

Wer die PvE-Kampagne von *Fortnite* namens „Rette die Welt“ zocken will, muss sich den Early-Access-Zugang derzeit noch mit dem Kauf eines Gründerpakets freischalten. Bis zu 150 Euro könnt ihr in so ein Paket investieren, die günstigste Variante kostet knapp 40 Euro. Bevor ihr die Scheine zückt, solltet ihr jedoch wissen, dass *Fortnite* im Laufe des Jahres die Frühzugangsphase verlassen und auf ein Free2Play-Modell wechseln wird. Ab wann ihr euch für lau in die Koop-Kämpfe stürzen dürft, ist nicht bekannt. Ganz anders sieht es beim Battle-Royale-Modus von *Fortnite* aus, den ihr bereits seit September 2017 kostenlos unsicher machen könnt – zumindest auf PC und Playstation 4. Besitzer einer Xbox One planen für Battle Royale zumindest die Kosten einer Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft ein. Auch das Microsoft-Abo benötigt ihr für die kostenpflichtige Early-Access-Variante.



Wer sich zu sorglos auf dem Boden liegenden Beutestücken nähert, segnet in *Fortnite: Battle Royale* schnell das Zeitliche.



Waffen verlieren im Laufe der Zeit ihre Haltbarkeit und gehen kaputt. Wohl dem, der eine stattliche Skizzensammlung sein Eigen nennt.

oder durch einen mit Elektro- und Stachelfallen gesicherten Engpass lockt. Auf der nächsten Karte erwartet euch dann vielleicht ein Angriff aus mehreren Richtungen mit breiten Zugängen oder ihr baut euer Lager unter einer Brücke auf und müsst ständig mit Angriffen von oben rechnen. Anpassen müsst ihr eure Strategie zudem, weil ihr es mit immer neuen Hüllen zu tun bekommt. Manche beharken euch aus der Distanz, andere fliegen über eure Fallen hinweg oder tragen einen explosiven Behälter auf ihren Schultern, mit dem sie dicke Löcher in eure Palisade reißen. Gefährlich sind auch die Smasher, die selbst durch dicke Metallwände einfach durchstürmen, sowie widerstandsfähige Minibosse, die beispielsweise schädliche Flächen auf dem Boden hinterlassen und eure Kugeln aufsaugen wie ein Schwamm. Es gibt übrigens auch Missionen, die von dem bisher beschriebenen Schema abweichen. Auf einigen Karten sollt ihr etwa innerhalb einer engen Zeitvorgabe Überlebende retten oder Hüllen-Lager ausräuchern, die jedes Mal härtere Untote ausspucken. Und dann erwartet euch alle paar Missionen die Verteidigung eurer Heimatbasis, die einzige Karte im Spiel, die nicht immer neu generiert wird. Alle Befestigungsanlagen, die ihr dort hochzieht, bleiben bestehen. Gleiches gilt natürlich auch für die Schäden, die die Hüllen bei ihren Angriffen verursachen. Regelmäßiges Reparieren gehört also dazu, dafür könnt ihr euch aber in der Zone kreativ austoben. Gelingt euch die Verteidigung, weitet sich der in der Basis positionierte Antisturmschild aus, wodurch ihr Zugang zu neuen Missionen und Regionen erhaltet.

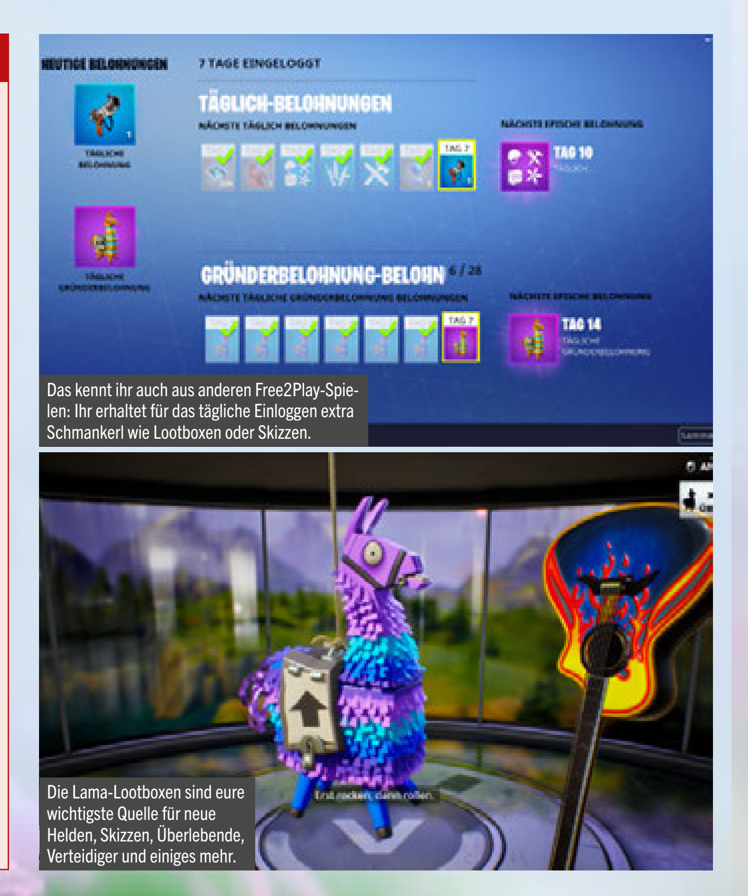
Koop-Spiel durch und durch

Bis zur aktuellen Maximalstufe 100 erwarten euch vier Gebiete, die mit zunehmender Stufe immer knackiger werden. Viele Karten könnt ihr dank der Fallen, Heilpads und optionaler NPC-Verteidiger zwar alleine meistern, doch verwandeln sich die Partien irgendwann zur reinen Materialschlacht, für die ihr vorher ausgiebig Rohstoffe farmen müsst. Effizienter ist es von Anfang an, wenn ihr euch mit anderen Spielern zu Teams zusammenschließt. So erhaltet ihr mehr Erfahrungspunkte, erreicht Quest-Ziele schneller, sackt mehr Belohnungen ein und meistert Missionen lange Zeit ohne großen Ressourcen-Einsatz. All das gilt natürlich auch für die vereinzelten Herausforderungen, die explizit für 4-Spieler-Gruppen gedacht sind. Falls eure Freundesliste leer ist, bringt euch die Gruppensuche auf der Regionskarte mit anderen Spielern zusammen. Während wir über die Option „Auftragsfortschritt“ nur selten Mitstreiter für unsere aktuelle Kampagnen-Quest fanden, war das Team via „Schnellspiel“ stets in wenigen Sekunden gefüllt. Bemerkenswert: Hier landeten wir dann meist in einer Mission, in der wir uns ebenfalls den erhofften Kampagnenfortschritt erspielen konnten. Super! Alternativ bleibt euch natürlich auch die Suche nach Spielern im globalen Chat. Unserer Erfahrung nach treiben sich meist hilfsbereite Spieler

EPIC GAMES ÜBER DIE ZUKUNFT VON FORTNITE

Die Entwickler haben mit uns über den aktuellen Erfolg sowie über die Zukunft von *Fortnite* gesprochen.

PC Games: Habt ihr mit dem Erfolg von *Fortnite* gerechnet? Wie wollt ihr die Community langfristig ans Spiel binden?
Epic Games: Uns hat die Reaktion auf „Battle Royale“ umgehauen. Wir dachten zwar, dass es Spaß machen könnte, das Bausystem von *Fortnite* mit einem 100-Spieler-Battle-Royale zu verbinden, doch wussten wir nicht, was die Spieler davon halten würden. Wir sind sehr dankbar für das großartige Feedback. Nun heißt es für uns, zuzuhören und mit den Spielern zu interagieren. Das ist sehr wichtig für uns und wir wollen das auch in Zukunft auf Reddit, in den Foren und anderen Online-Bereichen tun.
PC Games: War der Battle-Royale-Modus von Anfang an Teil eurer Pläne und könnt ihr euch weitere Spielmodi im *Fortnite*-Universum vorstellen?
Epic Games: Unser Fokus lag bei *Fortnite* zu Beginn klar auf der PvE-Kampagne. Mit der Entwicklung von „Battle Royale“ haben wir erst letzten Sommer begonnen. Was neue Spielmodi betrifft, wollen wir weiterhin zeitlich begrenzte Events bieten, die auf spaßige Art die bekannte Battle-Royale-Formel verändern.
PC Games: Habt ihr das Gefühl, dass sich die beiden sehr unterschiedlichen Spielmodi gegenseitig befruchten?
Epic Games: Es ist toll zu sehen, wenn Battle-Royale-Spieler irgendwann „Rette die Welt“ ausprobieren oder andersherum. Aber wir finden es auch toll, dass *Fortnite* komplett unterschiedliche Spielertypen anspricht. Vom Entwickler-Standpunkt aus profitieren PvP und PvE ebenfalls voneinander. Wir nutzen häufig Inhalte, die wir für einen Modus entwickelt haben, später auch im anderen. Gleiches gilt natürlich auch für Gameplay-Verbesserungen.
PC Games: Gibt es einen konkreten Zeitraum für das Ende der Early-Access-Phase von *Fortnite*?
Epic Games: Wir planen weiterhin mit 2018.



Das kennt ihr auch aus anderen Free2Play-Spielen: Ihr erhaltet für das tägliche Einloggen extra Schmankerl wie Lootboxen oder Skizzen.

Die Lama-Lootboxen sind eure wichtigste Quelle für neue Helden, Skizzen, Überlebende, Verteidiger und einiges mehr.



Bevor ihr euch dem eigentlichen Missionsziel zuwendet, sucht ihr die Karte nach Ressourcen und Schätzen ab.



Diese von Bienen umringten Hüllen erledigt ihr besser aus der sicheren Distanz. Gut, dass die Hüllen nicht allzu viel aushalten.

MIKROTRANSAKTIONEN – WAS GIBT'S FÜRS GELD?

***Fortnite* ist im Kern ein Free2Play-Spiel, rechnet also mit einem Ingame-Shop, in dem ihr jede Menge Geld lassen könnt. Doch wie fair ist das Angebot?**

Die Early-Access-Phase von *Fortnite* mag kostenpflichtig sein, doch habt ihr es hier dennoch mit einem waschechten Free2Play-Titel zu tun, Ingame-Shop und Mikrotransaktionen inklusive. Im PvE-Modus sowie in „Battle Royale" habt ihr im Reiter „Shop" die Möglichkeit, sogenannte V-Bucks zu kaufen. 1.000 Einheiten der Währung gibt es für 9,99 Euro, für 2.800 zahlt ihr knapp 25 Euro, 7.500 schlagen mit etwa 60 Euro zu Buche und für 13.500 V-Bucks werden auf einen Schlag 99,99 Euro fällig. Im Gegensatz zu allen anderen Währungen, Ressourcen und Gegenständen könnt ihr erworbene oder erspielte V-Bucks in beiden *Fortnite*-Varianten nutzen.

„Battle Royale" mit Battle Pass und Shop

Im Shop des kostenlosen PvP-Modus dürft ihr euch für die Bucks ausschließlich kosmetische Angebote wie Outfits, alternative Erntewerkzeuge, neue Hängegleiter oder Emotes kaufen. Darüber hinaus gibt es noch zwei Versionen des sogenannten Battle Pass, über den ihr euch im Laufe einer Saison (die aktuelle läuft noch bis zum 30. April) durch Stufenaufstiege weitere, meist kosmetische Belohnungen verdient. Neben Rücken-Accessoires, Bannersymbolen oder Konzeptzeichnungen warten hier aber auch V-Bucks auf euch. Der Unterschied zwischen der kostenlosen und der kostenpflichtigen Stufenleiter: In Letztgenannter gibt es bei jedem Level-Aufstieg eine Belohnung, außerdem sammelt ihr pro Partie deutlich mehr Erfahrungspunkte ein. Bleibt ihr bei der Free-Pass-Variante, geben sich die Entwickler in allen Belangen sehr viel geiziger.

PvE-Modus mit Gründerpaketen und Shop

Die Gründerpakete für die PvE-Kampagne von *Fortnite* gibt es in vier Varianten; je mehr Geld ihr investiert, desto mehr Ingame-Items wie Waffen, Helden oder Verteidiger beziehungsweise Boni für XP-Boosts oder euer Lagerinventar erwarten euch. Die im Shop gekauften oder in den Missionen verdienten V-Bucks investiert ihr wiederum in Lamas, die sich wie eine Piñata aufschlagen lassen und so mehrere zufällige Belohnungen zum Vorschein bringen. Wer also während der Rettung der Welt Geld in V-Bucks steckt, kommt unterm Strich schneller an seine Wunschhelden, -schemata oder -helfer. Ein Selbstläufer wird die umfangreiche Kampagne dadurch jedoch nicht.

auf den Servern herum, die den niedrigstufigen Helden zur Hand gehen.

Paradies für Sammler

Einen wichtigen Teil des Spiels haben wir bisher unter den Tisch fallen lassen: die Account- beziehungsweise Heldenentwicklung. In den Missionen verdient ihr euch Erfahrung, mit der ihr Punkte für die insgesamt vier jeweils stark verästelten Fertigkeitenbäume erhaltet. Parallel sammelt ihr jede Stunde eine gewisse Zahl an Forschungspunkten ein, die ihr in vier nicht minder verzweigte Forschungsbäume investiert. Klingt komplex? Es wird noch komplexer! Im Spiel steuert ihr natürlich einen Helden und welche Helden euch zur Verfügung stehen, ist abhängig von den Heldenkarten, die sich in eurer Sammlung befinden. Helden kommen in verschiedenen Qualitätsstufen vor und sie gehören den Klassen Soldat, Ninja, Entdecker und Konstrukteur an. Jede Klasse besitzt nicht nur Bereiche, in denen sie besonders glänzt, sie teilen sich auch noch in zwölf Unterkategorien auf, eigene Skill-Sets inklusive. Wir spielen derzeit etwa am liebsten einen Soldaten-Schocktrooper, der neben Fernkampfwaffen gerne eine Schockwelle einsetzt, sowie eine agile Shurikenmeisterin, die Feinde am liebsten mit Wurfsternen attackiert. Jeder Held lässt sich leveln, weiterentwickeln und mit nützlichen Boni ausstatten, indem ihr ihm andere Helden zuteilt. Darüber hinaus könnt ihr Überlebende finden und diese zu Teams zusammenstellen, die sich ebenfalls auf die Werte eurer Helden auswirken. Je besser die Charakterzüge, Eigenschaften und Boni der Überlebenden zusammenpassen, desto positiver fällt die Wirkung auf euer Alter Ego aus. Neben Überlebenden trefft ihr auch Verteidiger an, die euch in Missionen helfen oder eure Heimatbasis schützen.

Und dann findet ihr auch noch jede Menge Skizzen für Waffen und Fallen, die sich – wie die Helden, Überlebenden und Verteidiger – leveln, weiterentwickeln, zerlegen oder umwandeln lassen. Nicht benötigte Beute verewigt ihr auf Wunsch in einer Art Stickersammlung, wodurch ihr ebenfalls regelmäßig Belohnungen abgreift.

Apropos: Bei vielen Quests und den Missionen wisst ihr bereits im Vorfeld, welche Schmankerl euch erwarten. Epic hat in das Belohnungssystem aber auch Zufallselemente eingebaut. Die meisten Skizzen, Helden, Überlebenden und Verteidiger erhaltet ihr über die Lootboxen-Lamas, die ihr euch meist für die Ingame-Währungen V-Bucks oder Böllertickets (gehören zum aktuellen Event) kauft. Wer zum Beispiel nach einem bestimmten epischen oder legendären Überlebenden für seine Medi-Einheit sucht, muss sich mit etwas Pech eine lange Zeit in Geduld üben. Zumal auch die Umwandlung nicht benötigter Überlebender zufallsbasiert abläuft. Spätestens hier kann *Fortnite: Rette die Welt* seine Free2Play-Wurzeln nicht mehr verleugnen. Geduldige Sammler werden sich in der PvE-Kampagne dennoch wohl fühlen.

Hübsch erschlagend

Die Erfahrungspunkte für alles und jeden, die zahlreichen Währungen, Ressourcen und Progressionsebenen – wir können jeden verstehen, der sich von dem komplexen Gerüst *Fortnites* zu Beginn regelrecht erschlagen fühlt. Gut gefällt uns, dass die Entwickler die sehr umfangreiche Hauptquestreihe nutzen, um euch schrittweise mit den verschiedenen Missionstypen, Heldenklassen sowie den wichtigsten Elementen der Charakterprogression



Aus unseren Überlebenden bilden wir mehrere Teams, die nur eine Aufgabe haben: die Werte unserer Helden zu steigern.


Die Hüllen nehmen den Weg durch unsere Fallen und wir geben ihnen von oben Saures. Wir lieben es, wenn ein Plan funktioniert!


Der Smasher kann in wenigen Augenblicken ein dickes Loch in eure Verteidigung reißen. Erledigt ihn also so schnell wie möglich!

bekanntzumachen. Stets habt ihr ein klares Ziel vor Augen, oft sogar mehrere. Leider bleiben dennoch viele Fragen eine lange Zeit unbeantwortet, das stark verschachtelte Menü verstärkt die Verwirrung noch. Bis zum offiziellen Release sollte Epic hier auf jeden Fall noch einmal Hand anlegen. Wenig zu meckern haben wir dafür bei der Technik, hier fühlt sich *Fortnite* bereits wie ein fertiges Produkt an. Abstürze hatten wir im Test keine zu beklagen, auch schwerwiegende Bugs oder Performance-Einbrüche sind uns nicht untergekommen. Klar, die kunterbunte Comicgrafik und der ulkige Humor sind Geschmackssache, doch fallen die Modelle und Areale sehr detailliert aus, auch die Effekte können sich sehen lassen. Dazu kommen die ordentlichen deutschen Sprecher, die Ohrwurm-Musik und der passende Sound – hier haben die Entwickler gute Arbeit geleistet.

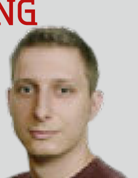
„Battle Royale"

Mit dem PvE-Modus hat die Battle-Royale-Variante von *Fortnite* nur wenig gemein. Klar, die Engine ist dieselbe, Epic nutzt die bekannten Waffen- und Helden-Skins und auch der Bus zu Beginn der Partie dürfte allen Weltenrettern bekannt vorkommen. Dennoch haben wir es hier mit einem komplett eigenständigen Game zu tun, das spielerisch in Teilen stark an *Playerunknown's Battlegrounds* erinnert, ein eigenes Progressionssystem besitzt und auf die aus dem Koop-Bereich gewohnte Unterteilung in Klassen verzichtet. Ihr stürzt euch mit 99 anderen Verrückten auf eine Insel, um dort dem Darwinismus zu frönen. Was ihr zum Überleben benötigt, findet ihr in der Zone. Wer am Ende als Letzter steht, gewinnt die Runde. Ein einfaches Spielprinzip, das einen ganz anderen Kick bietet als die *Call of Dutys* und *Battlefields* dieser Welt. Genre-Kennern fallen dabei gleich die Parallelen zur Konkurrenz ins Auge, Interface-Elemente wie der Kompass etwa; oder die Sturmfront, die sich sukzessive auf der Insel ausbreitet und dadurch den sicheren Bereich verkleinert. *Fortnite* ist aber mehr als nur eine kostenlose *PUBG*-Kopie mit Comicgrafik. Ihr dürft in den Gefechten das Bausystem aus der Kampagne nutzen, was sich auf alle Bereiche einer Battle-Royale-Partie auswirkt. Beim Erkunden nutzt ihr Treppen, um blitzschnell höhere Orte zu erreichen. Oder ihr zieht beim Verarzten Wände hoch, um vor Scharfschützen sicher zu sein. Manche bunkern sich am Ende einer Partie in ihrer eigenen Festung ein, andere nutzen ihre Konstruktion als Köder, um Feinden in den Rücken zu fallen. Und wer in einem direkten Duell in der Lage ist, blitzschnell Mauern und Treppen hochzuziehen, nur um kurz danach wieder den Kontrahenten unter Feuer zu nehmen, genießt einen spürbaren Vorteil. Übrigens veranstaltet Epic immer wieder besondere Events, um etwas Abwechslung in die Partien zu bringen. Das ist auch bitter nötig, da es derzeit nur eine Karte für den Battle-Royale-Modus gibt.

Erwartet als Free2Play-Spieler zudem kein allzu motivierendes Belohnungssystem. Der Battle Pass ist komplett vom PvE-Modus losgelöst und verspricht Kostenlos-Nutzern alle Jubeljahre kosmetische Belohnungen oder V-Bucks (die ihr dann als einzige Währung tatsächlich in beiden Varianten von *Fortnite* ausgeben dürft). Auch Herausforderungen stehen euch nur wenige zur Verfügung. Wer 950 V-Bucks in den kostenpflichtigen Battle Pass investiert, freut sich über deutlich mehr Ziele und Belohnungen. Mehr Infos dazu findet ihr im Kasten „Mikrotransaktionen – was gibt's fürs Geld?". ❑

MEINE MEINUNG

Karsten Scholz



„Auf das Bausystem möchte ich nicht mehr verzichten."

Wenn ich einem Genre-Einsteiger *PUBG* oder *Fortnite: Battle Royale* empfehlen müsste, würde ich ihm den Epic-Shooter ans Herz legen. Nicht nur, weil dieser kostenlos ist, *Fortnite* fühlt sich bereits wie ein fertiges, feingeschliffenes Produkt an. Dazu kommt mit dem Bausystem ein spannendes Element, auf das ich nicht mehr verzichten möchte. Das Progressionssystem lässt mich jedoch kalt, auch ein paar mehr Karten oder weitere Modi wären nett. Über fehlenden Umfang kann ich mich bei der PvE-Kampagne indes nicht beschweren. Wer Stufe 100 erreichen und seine Sammlung an Skizzen, Helden und Co. vervollständigen will, ist eine hohe dreistellige Zahl an Stunden beschäftigt. Bringt aber ein paar Freunde mit, denn dann machen die Verteidigungsschlachten am meisten Spaß. Und seid euch darüber im Klaren, dass ihr hier für knapp 40 Euro ein typisches Free2Play-Spiel kauft.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang
- ➕ Intuitives Bausystem
- ➕ Spannendes Battle-Royale-Prinzip
- ➕ Spaß-Garantie im Koop
- ➕ Ohne Ende Waffen, Helden, Fallen und mehr
- ➕ Detaillierte Grafik mit hübschen Effekten
- ➕ Keine Bugs, Abstürze oder Performance-Einbrüche
- ➕ Gute Übersetzung und Sprecher
- ➖ Große Zahl an Währungen und Ressourcen; Spielsystem überfordert zu Beginn
- ➖ Unübersichtliche Menüführung
- ➖ Abwechslungsarmes Spielprinzip
- ➖ Teurer Zugang für „Rette die Welt"
- ➖ Viele generische Herausforderungen und Quests



Die 10 besten Tipps für **Fortnite: Battle Royale**

Ihr wollt im PvP-Modus von *Fortnite* zu den letzten Überlebenden gehören? Unsere zehn Tipps zum Battle-Royale-Modus helfen euch beim Überlebenskampf!

Das Grundprinzip des Battle-Royale-Modus mag simpel sein, doch ungleich schwieriger ist es, auf der Insel zu den letzten Überlebenden zu gehören. Mit unseren Tipps greift ihr nach der Krone der royalen PvP-Schlacht.

1. WÄHLT EUER LANDEZIEL MIT BEDACHT

Bereits die ersten Sekunden einer Battle-Royale-Runde entscheiden über euer Überleben. Behaltet beim Sinkflug den Luftraum im Auge und meidet Orte, an denen auch andere Spieler herunterkommen. Wie wichtig das ist, beweist der in den ersten Minuten rasant fallende Überlebenszähler immer wieder aufs Neue. Viele Konkurrenten springen übrigens gleich zu Beginn aus dem Bus, im hinteren Teil der Insel trefft ihr also auf weniger Feinde.

2. DIE WAHL DER WAFFEN

Zwar entscheidet der Zufall, welche Waffen ihr im Laufe einer Partie findet, doch je länger ihr lebt und je mehr Gebäude ihr durchsucht, desto mehr Optionen eröffnen sich. Wählt eure Schießeisen dabei nicht nur aufgrund ihrer Qualitätsstufe, ihr solltet auch für jede Situation die passende Knarre dabeihaben. Eine Shotgun hilft beim Häuserkampf, mit Scharfschützengewehren nehmt ihr Widersacher aus sicherer Entfernung aufs Korn. Dazu noch ein Sturmgewehr für die mittlere Distanz, eine Granate sowie Verbände und ihr seid fürs Finale gewappnet.

3. BEHERRSCHT EUCH BEIM BALLERN

Wer den Feuerknopf eines Sturmgewehrs voll durchdrückt, trifft nicht einmal ein Scheunentor. Die Streuung der Geschosse macht gezielte Treffer zur Glückssache. Beherrscht euch also und nehmt euer Opfer mit kurzen Feuerstößen aufs Korn.

4. BEHALTET DIE SICHERHEITSZONE IM AUGE

Bereits nach wenigen Minuten breitet sich der Sturm auf der Insel aus. Geht sicher, dass ihr bis dahin die erste Sicherheitszone erreicht habt. Auch danach werft ihr immer wieder einen Blick auf die Karte, um das schrumpfende Auge des Sturms im Blick zu behalten. Ein paar Sekunden könnt ihr in dem Unwetter zwar überleben, doch entscheiden die fehlenden Lebenspunkte im nächsten Duell über Sieg oder Niederlage. Seid im Randgebiet des Sturms zudem besonders vorsichtig, wenn ihr euch in der Nähe von Gebäuden oder anderen von Spielern errichteten Strukturen bewegt. Einige Fieslinge lauern dort besonders gerne potenziellen Opfern auf, die sich kopflos in Sicherheit bringen wollen und daher für das Scharfschützengewehr leichte Beute sind.

5. ÜBERLEBEN IST WICHTIGER ALS KILLS

Im Battle Royale geht es einzig und allein ums Überleben. Nur der Letzte, der steht, gewinnt die Partie. Macht also keinen auf Rambo, sondern geht vorsichtig und mit Bedacht vor. Findet ihr Schildtränke, nutzt diese so schnell wie möglich. Ein voller Schild verdoppelt effektiv eure Lebenspunkte! Wenn ihr euch auf freiem Gelände verarzten oder dort die Items eines besiegten Gegners aufsammeln wollt, schützt euch mit einer Wand vor Scharfschützen. Und bewegt euch bevorzugt schleichend vorwärts, denn so macht ihr deutlich weniger Lärm als im Sprintmodus.

6. NUTZT DAS BAUSYSTEM

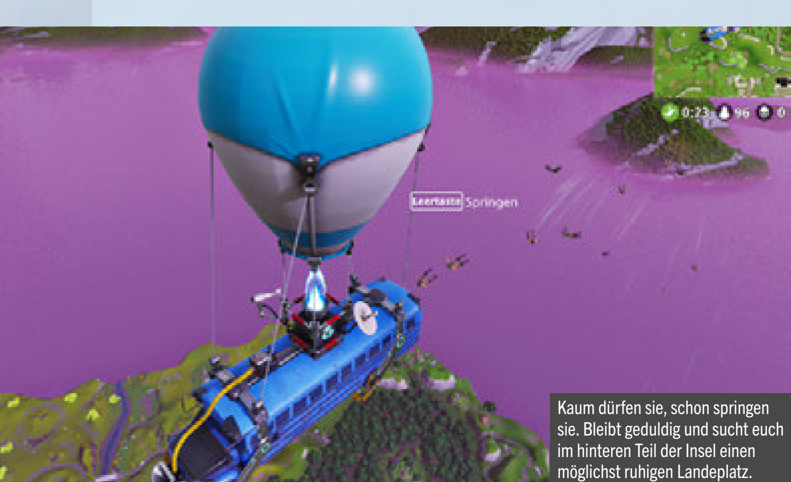
Nein, damit meinen wir nicht, dass ihr minutenlang Ressourcen farmen und dann ein stark befestigtes Fort aus dem Boden stampfen sollt. Denn dabei zieht ihr lautstark die Aufmerksamkeit von Feinden im Umkreis auf euch und präsentiert euren Heldenhintern regelrecht auf dem Präsentierteller. Wer jedoch in einem Duell aus der Bewegung heraus in Sekundenbruchteilen Treppen oder Wände aufstellen kann, nur um kurz danach wieder zurück zur Waffe zu wechseln, der besitzt einen großen Vorteil. Gerade bei den letzten Schusswechseln am Ende einer Partie gewinnt oft der Spieler, der das Bausystem besser beherrscht. Dazu kommt, dass ihr dank der Rampen schnell höher gelegene Areale erreicht, um dort etwa Beutekisten abzustauben oder anderen Spielern aufzulauern.

7. FAST ALLES KANN ZERSTÖRT WERDEN

Egal, ob ihr selbst andere Spieler aus dem Hinterhalt erledigen oder einen Scharfschützen in seinem Versteck ausschalten wollt, behaltet im Hinterkopf, dass in *Fortnite* fast alles zerstörbar ist. Mit einer dicken Waffe wie einem Raketenwerfer in der Hand wird eine auf den ersten Blick uneinnehmbare Festung schnell zur Falle für den dort lauernden Gegner. Das bedeutet im Umkehrschluss natürlich auch, dass ihr euch eurer Sache niemals allzu sicher sein dürft.

8. TRAUT EUREN OHREN

Wir hatten es bereits angedeutet: Ihr könnt eure Gegner frühzeitig hören, wenn diese in eurer Nähe beispielsweise Ressourcen sammeln, sprinten oder Truhen öffnen. Ein großer Vorteil, den ihr natürlich nur dann ausnutzen könnt, wenn ihr mit Ton spielt, auf Podcasts oder eure Lieblingssongs im Hintergrund verzichtet und selber möglichst leise seid. Für uns sind Kopfhörer im Battle-Royale-Modus von *Fortnite* ein Muss.



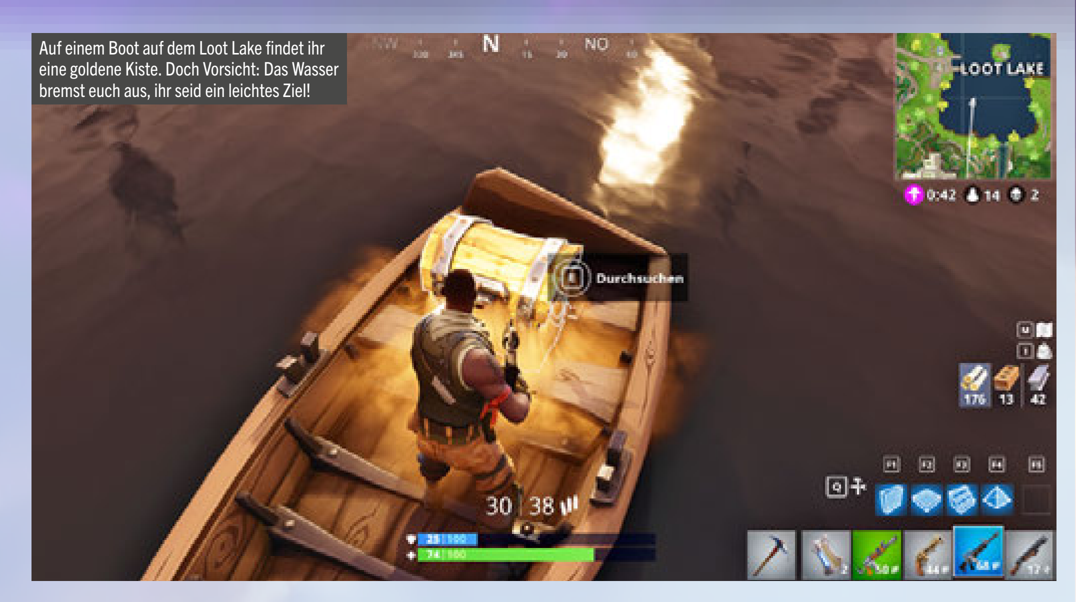
Kaum dürfen sie, schon springen sie. Bleibt geduldig und sucht euch im hinteren Teil der Insel einen möglichst ruhigen Landeplatz.



Mit einem vollen Schildbalken verdoppeln sich effektiv eure Lebenspunkte. Trinkt eure Schildtränke also so früh wie möglich.

9. SEID HINTERHÄLTIG

Wenn ihr euch sicher seid, dass andere Spieler in der Nähe sind, stellt diesen eine Falle! Ignoriert beispielsweise den Loot eines gefallenen Spielers und legt euch in der Nähe auf die Lauer. Auch Truhen oder von Spielern errichtete Bauwerke sind gute Köder, wenn ihr in Sichtweite ein gutes Versteck findet. Ob ihr euer Opfer dann mit Waffengewalt erledigt oder die Stelle vorher mit gefundenen Fallen präpariert, bleibt euch überlassen. Und falls ihr ein Duell zwischen zwei anderen Spielern beobachtet, wartet auf den Moment, wenn der Sieger seine Beute einstreichen will. Jetzt ist er ein leichtes Ziel. Da auch andere Spieler zu solchen Taktiken greifen, schnappt ihr euch Gegenstände nur, wenn ihr euch einen Überblick über die direkte Umgebung verschafft habt.



Auf einem Boot auf dem Loot Lake findet ihr eine goldene Kiste. Doch Vorsicht: Das Wasser bremst euch aus, ihr seid ein leichtes Ziel!

10. SPIELT DIE PVE-KAMPAGNE

Im Battle-Royale-Modus habt ihr meist nicht die Zeit und die Ruhe, um euch ausführlich in das Bausystem von *Fortnite* reinzufuchsen und euch mit den ganzen Möglichkeiten vertraut zu machen. Ganz anders sieht das im PvE-Modus „Rette die Welt" aus. Hier gehört das Bauen von Wänden, Treppen und Böden zum täglichen Heldeneinmaleins. Da die Konstruktionen jedoch auch im PvP-Modus oft den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen, lohnt es sich, ein paar Stunden in der Koop-Variante die Welt zu retten und dort den fließenden Wechsel zwischen Kämpfen und Bauen zu üben. Sparfüchse warten damit jedoch noch eine kleine Weile. Die PvE-Kampagne soll erst im Laufe des Jahres kostenlos spielbar werden. Einen fixen Termin gibt es leider noch nicht. ❑

Die 6 besten Tipps für **Fortnite: Rette die Welt**

Die PvE-Kampagne von *Fortnite* ist nicht nur sehr umfangreich, sondern auch komplex. Unsere Tipps erleichtern euch den Einstieg in „Rette die Welt".

Wer in *Fortnite* die Welt vor dem Sturm retten will, kämpft nicht nur mit Hüllen, sondern zu Beginn auch mit den komplexen Spielsystemen. Im Folgenden findet ihr sechs Tipps, die euch beim Überlebenskampf helfen.

1. GEMEINSAM STATT EINSAM

Wer will, kann viele Missionen von *Fortnite* alleine angehen. Es lohnt sich jedoch, genau das nicht zu tun. Wenn ihr die Spielersuche „Mit anderen zusammen" auf der Karte nutzt, hat das für euch eine ganze Reihe von Vorteilen: Ihr erhaltet Bonus-Erfahrung und der Quest-Fortschritt eurer Mitstreiter gilt auch für eure Aufträge. Außerdem verdient ihr euch am Ende der Partie mit wenig Aufwand eine hochstufige Belohnungskiste und investiert deutlich weniger Ressourcen in den Bau der Verteidigungsanlage. Als Team könnt ihr lange Zeit sogar ganz auf Fallen verzichten, da die Hüllen bereits im Kugelhagel sterben. Falls ihr mit der Option „Auftragsfortschritt" in der Gruppensuche keine Mitstreiter findet, probiert „Schnellspiel" aus. Wir sind auch hier meist in einer Mission gelandet, die für unsere Kampagne relevant war, und die Wartezeit ist ungleich kürzer. Alternativ sucht ihr im Chat nach Mitstreitern. Die Community ist oft hilfsbereit.

2. ERST LOOTEN, DANN ZUSCHLAGEN

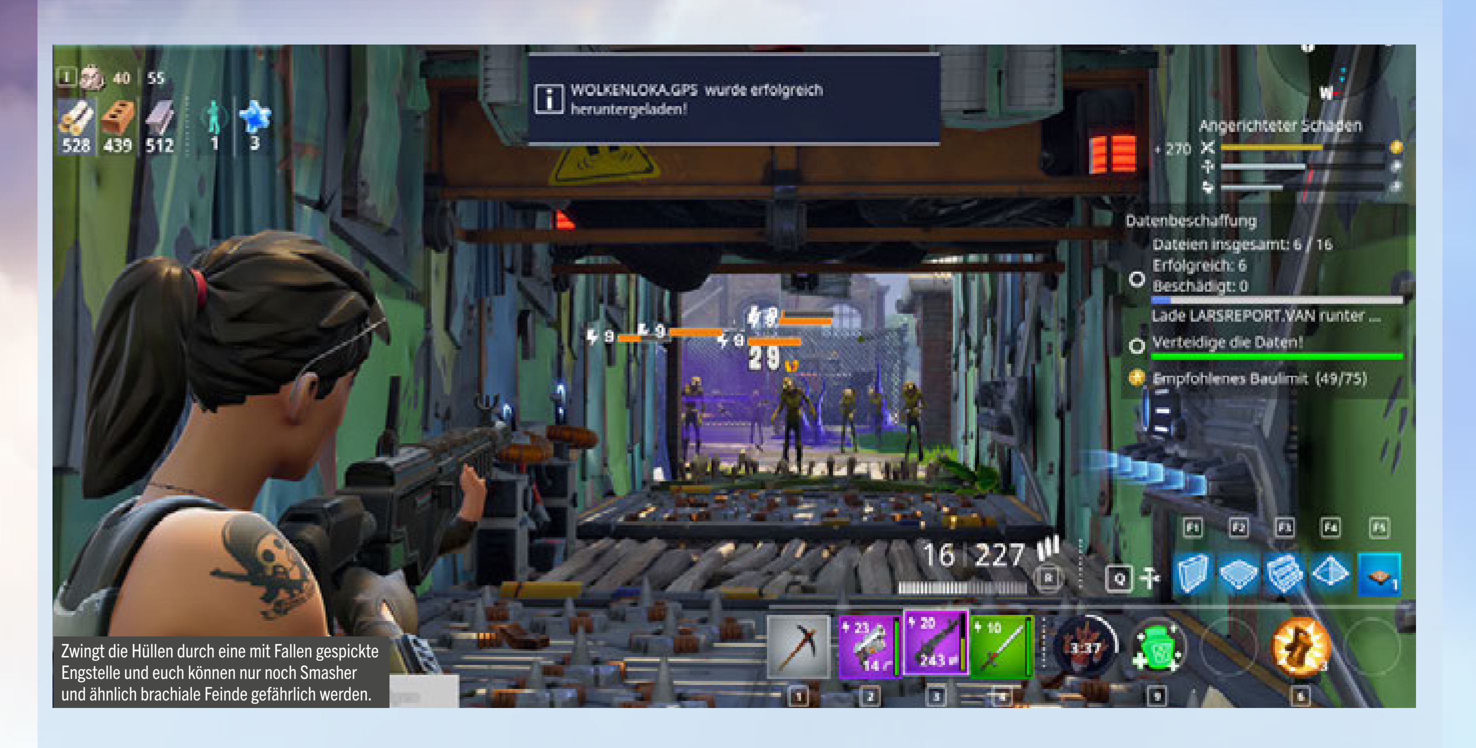
Ressourcen bekommt ihr in *Fortnite* meist auf zwei Arten: Ihr plündert Gegenstände, in denen sich die Materialien verbergen, oder ihr haut alles zu Klump. Beherzigt dabei stets genau diese Reihenfolge: erst looten, dann zuschlagen. Wenn ihr beispielsweise einen Kühlschrank erst leer räumt, bevor ihr mit der Spitzhacke ausholt, besitzt ihr zweimal die Chance auf Metall, Schrauben und Konsorten. Haut ihr sofort zu, ist der Inhalt des Behälters verloren. Ansonsten gilt: Wenn euch eine Mission kein zeitkritisches Ziel vor die Nase setzt, lebt den Forscher und Sammler in euch aus. In *Fortnite* kann man nie genug Ressourcen besitzen.

3. SO ERHÖHT IHR EUER POWER-LEVEL

Wenn ihr euch im Menü der PvE-Kampagne befindet, zeigt euch die Zahl in der linken oberen Ecke, welches Power-Level eure Heimatbasis und welchen Gesamtfortschritt damit euer Account besitzt. Je höher das Power-Level, desto mehr Regionen sowie Missionen stehen euch zur Verfügung. Ihr steigert das Power-Level automatisch, nämlich indem ihr Forschungs- und Fertigkeitenpunkte verteilt. Einen regelrechten Schub verpasst ihr eurem Level aber auch über die Überlebenden-Einheiten im Reiter „Einheiten", die maßgeblich die Grundwerte eurer Helden beeinflussen. Damit ihr den bis zu acht Teams Überlebende zuteilen könnt, schaltet ihr zuerst die jeweiligen Slots via Forschung oder im Fertigkeitenbaum frei. Sucht dort nach Feldern mit einem Figur- oder Kronen-Symbol. Achtet bei der Zusammenstellung darauf, dass der Anführer die gleiche Gesinnung hat wie seine Teammitglieder. Besitzen alle acht Einheiten zudem einen eigenen Charakterzug und vervollständigt ihr einzelne Boni der Überlebenden, wirkt sich das positiv auf euer Power-Level aus. Gleiches gilt für das Weiterentwickeln und Leveln der Überlebenden. Sobald ihr im Waffenlager „Umwandeln" freigeschaltet habt, nutzt ihr Umwandlungsschlüssel, um nicht benötigte Überlebende, Verteidiger, Skizzen und Co. in Überlebenden-Erfahrung und neue Überlebende umzuwandeln. Beim einfachen Zurückschicken eines Überlebenden gibt es nur etwas Erfahrung.

4. DIE WAHL DES HELDEN

Welche Helden ihr in *Fortnite* spielen könnt, hängt von den Heldenkarten ab, die ihr besitzt.



Zwingt die Hüllen durch eine mit Fallen gespickte Engstelle und euch können nur noch Smasher und ähnlich brachiale Feinde gefährlich werden.

Sprich: Zu Beginn eures Abenteuers habt ihr nur wenig Auswahl, später seht ihr jedoch euren Liebling vor lauter Alternativen nicht. Dazu kommt, dass es nicht nur die vier Heldenklassen Ninja, Soldat, Entdecker und Konstrukteur gibt, jede Klasse kommt auch noch in zwölf Varianten vor, die jeweils ein eigenes Set an Fähigkeiten mitbringen. Bei der Wahl eures Helden beachtet ihr zuerst seine Qualitätsstufe. Legendäre oder epische Kämpfer besitzen bessere Werte und ein höheres Power-Level als ihre seltenen Pendants. Außerdem dürft ihr nur Helden mit epischer oder besserer Qualität auf die Maximalstufe 30 leveln. Im nächsten Schritt entscheiden eure Vorlieben, welcher Held für euch geeignet ist. Wer gerne baut und Fallen einsetzt, ist beim Konstrukteur gut aufgehoben. Entdecker sind die perfekten Sammler, Ninjas stürzen sich in den Nahkampf und Soldaten greifen zu den dicken Knarren. Beachtet dabei den Beschreibungstext, den ihr ganz unten im Fähigkeitenfenster jedes Helden findet. Dort erfahrt ihr, wie sich seine Subklasse auf die Spielweise auswirkt, also beispielsweise ob er bestimmte Angriffe oder Waffen besonders effizient einsetzt. Wenn ihr jetzt immer noch unschlüssig seid, entscheidet euch für den Recken, dem ihr im Bereich „Einheitenbonus" im Reiter „Helden" passende Unterstützungshelden zuteilen könnt. Auf die so aktivierten Boni wollt ihr nicht verzichten.

5. SO SETZT IHR EURE FALLEN RICHTIG EIN

Auf einigen Karten ist es möglich, die Umgebung in eure Verteidigungsstrategie mit einzubeziehen. Nutzt etwa Wandkatapulte, um Hüllen vom Rand der Karte oder in einen von euch freigeräumten Keller zu befördern. Ohne Ausweg verschwinden diese dann sofort. Natürliche Engpässe, die alle Hüllen auf jeden Fall durchlaufen müssen, lassen sich wiederum mit wenig Aufwand in einen tödlichen Parcours verwandeln. Wichtig ist hier nur, dass ihr den Untoten den „freien" Weg zum Ziel als Köder anbietet. Gerade zu Beginn solltet ihr bevorzugt auf Fallen setzen, die für den Bau keine Schrauben und Muttern benötigen. Denn diese Ressourcen sind für die Herstellung von Munition essenziell. Je häufiger ihr Fallen einsetzt, desto wichtiger ist es, dass ihr die zugehörigen Schemata levelt. Dabei lohnt es sich anfangs sogar, ungewöhnliche oder seltene Skizzen zu verbessern, da ihr durch die Wiederverwertung später fast die gesamte Erfahrung zurückerhaltet. Falls ihr ohne Mitstreiter loszieht, stellt einen Verteidigerposten auf, über den ihr einen NPC-Wächter herbeiruft, den ihr anschließend bewaffnen und mit Munition versorgen müsst. Entscheidet euch am besten für Schießeisen mit langsamer Schussfrequenz, da die Verteidiger keine Ladehemmungen kennen. Achtet zudem darauf, dass ihr euren Helfer schützt, denn er hält nicht allzu viel aus. Eine erhöhte Position, mit Fallen bestückte Zugänge und niedrige Schutzwände helfen. Geht er dennoch in die Knie, helft ihm wieder hoch.

6. ZERLEGEN VORM ZERBRECHEN

Jede Waffe in *Fortnite* hat nur eine begrenzte Haltbarkeit. Sie zerbricht irgendwann und die in den Bau investierten Materialien sind verloren. Umgeht das, indem ihr die angeknackste Waffe sowie alle nicht benötigten Prügel oder Knarren zerlegt. So erhaltet ihr zumindest einen Teil der Ressourcen wieder. Achtet zudem darauf, dass ihr Alternativwaffen oder genug Ressourcen für den Bau einer neuen Waffe in die Missionen mitnehmt, wenn sich die Haltbarkeit eines Lieblings dem Ende zuneigt. ❑



Im Forschungs- und Fertigkeitenbaum schaltet ihr Slots für eure Überlebenden-Teams frei, erkennbar am Kronen- oder Figur-Symbol.


Ganz unten im Fähigkeitenfenster erfahrt ihr, welche Besonderheit euer Held dank seiner Subklasse besitzt. Dieser Soldat ist besonders robust.

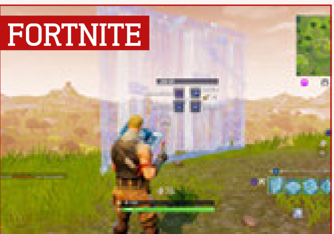
Fortnite vs. PUBG
Das Duell der Battle-Royale-Platzhirsche

Fortnite oder *PUBG*? Kaum ein Thema beschäftigt Spieler aktuell mehr. Damit auch ihr mitreden könnt, liefern wir euch den ultimativen Vergleich.

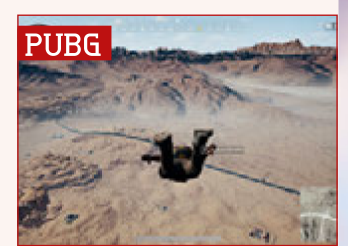
Als der Shooter *Playerunknown's Battlegrounds* (kurz: *PUBG*) im März 2017 als Early-Access-Fassung das Licht der Welt erblickte, war die Begeisterung groß. Zwar präsentierte Entwickler Bluehole damals kein gänzlich neues Spielprinzip, schaffte es jedoch, die Battle-Royale-Thematik in einem ganz neuen Stil zu inszenieren und in Zusammenarbeit mit der Community ständig weiterzuentwickeln. Das Ergebnis: Bereits nach sechs Monaten konnte das Studio zehn Millionen verkaufte Einheiten vorweisen – *PUBG* schien der unangefochtene Action-Champion des Jahres 2017 zu sein. Doch dann folgte die große Überraschung. Ende September veröffentlichte Epic Games – Erfinder der Unreal Engine – aus heiterem Himmel *Fortnite: Battle Royale*. Anders als *PUBG* kostete der Gameplay-Klon im Comic-Look keinen Cent und war zudem auch für die weit verbreitete PS4 erhältlich. Die Folge? Heute scharen beide Titel ein Millionenpublikum um sich und haben hitzige Fan-Debatten darüber ausgelöst, welches denn nun das bessere Spiel ist. So viel vorweg: Die Antwort auf diese Frage hängt sehr mit euren persönlichen Gaming-Vorlieben zusammen. Damit ihr trotzdem optimal mitdiskutieren könnt, haben wir die beiden Titel in insgesamt 17 verschiedenen Kategorien genau miteinander verglichen.

1 GAMEPLAY-GRUNDKONZEPT

Auf den ersten Blick wirkt *Fortnite* wie ein dreister Klon des *PUBG*-Konzepts. Doch stimmt das wirklich?



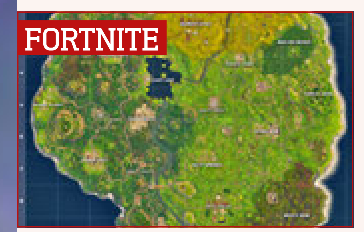
Das Spielprinzip von *Fortnite: Battle Royale* ist schnell erklärt und funktioniert im Kern wie *PUBG*. 100 Spieler springen aus der Luft kommend über der Spielwelt ab und haben nun das Ziel, sich gegenseitig die Lebenslichter auszublasen – bis am Ende nur noch eine Person bzw. ein Team (je nach Spielmodus) übrig ist. Der Clou von *Fortnite*: Indem ihr Objekte aus eurer Umgebung mit einer Axt in deren Einzelteile zerlegt, sammelt ihr Ressourcen, die dann zum Bau von Mauern, Wachtürmen, Brücken, Fallen und dergleichen zur Verfügung stehen. Clevere Baumeister sind bei *Fortnite* also klar im Vorteil – speziell im Endgame, wo eine gut umgesetzte Mauerbau-Taktik häufig ein Plätzchen in den Top 10 garantiert.



100 gehen rein, einer bleibt übrig. Mit dieser, vom japanischen Spielfilm *Battle Royale* inspirierten Spielidee hat *PUBG* im März 2017 ein Genre salonfähig gemacht. Zu Recht, denn den Nervenkitzel einer *PUBG*-Partie muss man erlebt haben! Das beginnt schon mit der Tatsache, dass man vor jeder Runde mittels Fallschirm aus mehreren Kilometern Höhe über der Spielwelt abspringt. Einmal Boden unter den Füßen, rückt die Suche nach Ausrüstung in den Fokus. Nebenbei gilt: die Karte im Auge behalten! Denn nach wenigen Minuten taucht ein Energiefeld auf und fügt allen Schaden zu, die sich nicht in der kreisförmigen, ständig schrumpfenden Sicherheitszone befinden. Adrenalin pur!

2 KARTEN

Während *PUBG* ganz im Zeichen geografischer Vielfalt steht, duellieren sich *Fortnite*-Jünger bisher nur auf einer Karte.



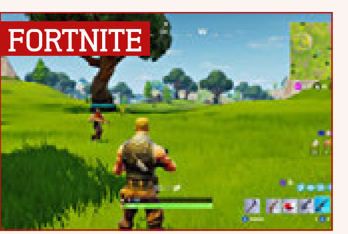
Ob die stillgelegte Toilettenfabrik „Flush Factory" im Südwesten, die ländliche, fast idyllische Region „Anarchy Acres" im Norden, der Geschäftskomplex „Retail Raw" im Osten, die von Berggipfeln gesäumten „Snobby Shores" im Westen oder das von hohen Gebäuden und wertvollem Loot übersäte Wohngebiet „Tilted Towers" im Zentrum – die bisher einzige Karte in *Fortnite: Battle Royale* überrascht mit einer Vielzahl abwechslungsreicher Örtlichkeiten. Gleichzeitig ist sie jedoch auch deutlich kleiner als Erangel oder Miramar aus *PUBG*. Dem Spielspaß tut dies allerdings keinen Abbruch, denn aufgrund der kürzeren Laufwege ins Zentrum des Kreises treffen Spieler schneller aufeinander und werden häufiger in Feuergefechte verwickelt, was für deutlich weniger Ruhephasen als bei der Konkurrenz sorgt. Die logische Folge: *Fortnite*-Matches dauern nicht ganz so lange wie die in *PUBG* – im Schnitt geht's etwa 20 Minuten lang rund.



Stand Ende März 2018 bietet *PUBG* zwei grundverschiedene Szenarien für packende Battle-Royale-Matches. Den Anfang macht Erangel, eine fiktive Insel im Schwarzen Meer, auf der das russische Militär einst zweifelhafte Experimente mit biologischen und chemischen Waffen durchführte. Die Karte umfasst eine Fläche von 64 Quadratkilometern und zeichnet sich durch dichte Wälder, verwinkelte Bunkeranlagen, vier größere Städte, diverse verlassene Militäreinrichtungen sowie verschiedene Wetterbedingungen aus. Seit dem 20. Dezember 2017 können sich *PUBG*-Fans zudem auf Miramar austoben. Die ebenfalls 8x8 Quadratkilometer große Karte ist in der staubtrockenen Wüste Mexikos angesiedelt und sorgt aufgrund der kargen Vegetation, brandneuer topografischer Gegebenheiten, einer extrem weitläufigen Stadt im Zentrum (Los Leones) und neuer Vehikel für ein erfrischend neues Spielgefühl.

3 SPIELMODI

In *Call of Duty*, *Battlefield* und Co. sorgen unterschiedliche Spielmodi für Abwechslung. Können *Fortnite* und *PUBG* das auch von sich behaupten?



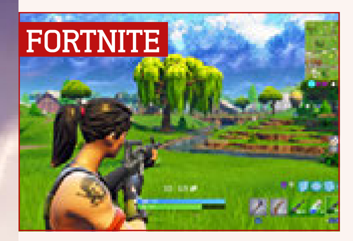
Genau wie auch *PUBG* bietet *Fortnite: Battle Royale* drei Standard-Spielmodi: Matches allein gegen 99 andere Spieler, Duo-Partien für Teams aus je zwei Spielern sowie Team-Duelle, bei denen sich maximal 25 Mannschaften mit je vier Spielern an die Gurgel springen. Das Schöne bei *Fortnite*: In unregelmäßigen Abständen experimentiert Epic mit neuen, meist zeitlich begrenzt verfügbaren Spielvarianten. Pünktlich zu den Game Awards im Dezember 2017 ging zum Beispiel der völlig chaotische, extrem spaßige „50 vs. 50"-Modus für kurze Zeit online. Keine Lust auf PvP? In diesem Fall solltet ihr mal einen Blick auf das derzeit weiterhin kostenpflichtige *Fortnite: Rette die Welt* werfen.



PUBG könnt ihr entweder alleine, zu zweit oder im 4er-Squad erleben. Da in den Team-Modi jedoch in der Regel erfahrenere Zocker unterwegs sind, zieht der Schwierigkeitsgrad in den letztgenannten Varianten noch mal etwas an. Interessante Besonderheit bei *PUBG*: Alle Modi könnt ihr auch in einer First-Person-only-Variante (FPP genannt) erleben, die noch mehr Spannung garantiert, da man deutlich weniger Übersicht hat als in der Third-Person-Perspektive. Über die Funktion „Custom Match" steht PC-Spielern darüber hinaus der inoffizielle Spielmodus „Zombies" zur Verfügung, bei dem von Menschen gesteuerte Untote eine Gruppe Überlebender kreuz und quer durch die Spielwelt jagen.

4 WAFFEN

Eine prall gefüllte Waffenkammer hat noch keinem Shooter geschadet. Doch wer hat das vielfältigste Arsenal?



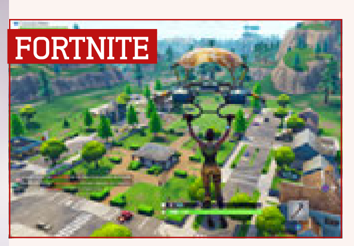
Ob Sturmgewehre, SMGs, Pistolen, Shotguns oder Scharfschützengewehre – in *Fortnite* gibt es genügend Mittel und Wege, eure Gegner umzupusten. Weil in *Fortnite* Befestigungsanlagen ein wichtiger Teil des Gameplays sind, dürft ihr euch außerdem mit einem Raketenwerfer, einem Granatwerfer sowie einer Minigun austoben. Wichtig: Alle Waffen verfügen über individuelle Seltenheitsstufen, die von grau (gewöhnlich) über grün (ungewöhnlich), blau (selten), lila (episch) bis hin zu orange (legendär) changieren und in der Regel mit einer besseren Waffen-Performance einhergehen. Klassische Nahkampfwaffen gibt es in *Fortnite* hingegen nicht. Wer seinem Gegenüber im Nahkampf eins überbraten will, muss dazu den Kolben seiner Waffe nutzen. Abgerundet wird das Arsenal von normalen Granaten, Rauchgranaten, Boogie Bombs und Impulsgranaten.



Im Direktvergleich mit *Fortnite* ist das Waffenaufgebot sehr ähnlich, bei genauem Hinsehen allerdings noch eine Spur vielfältiger. Schleichprofis zum Beispiel schwören auf die fast lautlose Armbrust. Scharfschützen wiederum können aus einem großen Fundus an Sniper-Gewehren und Flinten wählen und Frontkämpfer kommen dank einer riesigen Auswahl an Sturmgewehren, Submachine Guns, LMGs, DMRs, Shotguns, Pistolen sowie verschiedenen Wurfwaffen (Molotowcocktails, Granaten) sehr gut weg. Nicht zu vergessen: die Bratpfanne, unser Redaktionsfavorit in Sachen Nahkampf-Utensilien. Top und derzeit in *Fortnite* nicht möglich: Jede Waffe lässt sich mit einer Vielzahl von Aufsätzen verbessern. Visiere zum Beispiel erhöhen eure Sichtweite massiv, Griffe und Mündungsaufsätze sorgen für mehr Präzision beim Schießen, Schalldämpfer reduzieren Lärm, größere Magazine erhöhen euren Munitionsvorrat usw.

5 GADGETS

In dieser Kategorie klopfen wir die beiden Spiele auf die Vielfalt der zur Verfügung stehenden Gadgets und Items ab.



Analog zu *PUBG* bietet *Fortnite* verschiedene Items, die entweder heilen (Bandagen, Medkit etc.) oder den Rüstungswert einer Figur anheben (Schildtrank). Da sich *Fortnite* zu keiner Zeit sonderlich ernst nimmt, findet ihr hier allerdings auch einige wirklich abgedrehte Gadgets wie etwa den Tarnbusch. Einmal aktiviert, sieht euer Held damit plötzlich wie ein wandelnder Busch aus und verschmilzt mit der Umgebung – na ja, zumindest solange ihr euch nicht unvorsichtig bewegt und der Feind Verdacht schöpft. In die Kategorie „ziemlich schräg, aber ziemlich nützlich" fallen darüber hinaus das Cozy Campfire (heilt Verbündete in der Nähe), die Bodenfalle (spießt den darüber Laufenden mit Stacheln auf) sowie das Launch Pad (katapultiert den Benutzer durch die Luft). Tipp: Am höchsten Punkt eines Launch-Pad-Sprungs zum Gleiter wechseln, dann könnt ihr flott größere Distanzen überbrücken.



PUBG bietet nicht nur interessante Waffen, sondern auch viele Items, die – sofern man sie denn findet – ein längeres Überleben während einer Partie spürbar begünstigen. Besonders hervorzuheben sind hierbei natürlich Rüstungsteile wie Helme und Westen. Sie liegen in jeweils drei Stufen vor und schützen unterschiedlich gut. Wurdet ihr trotzdem mal getroffen, könnt ihr nach verschiedenen Heilobjekten wie Bandagen, Erste-Hilfe-Sets oder Energy Drinks Ausschau halten. Mindestens genauso wichtig sind Rucksäcke: Sie schützen zwar nicht, erhöhen dafür aber eure Tragekapazität. Bleiben noch Kleidungsstücke wie Handschuhe, Masken, Shirts, Hosen und Schuhe. Sie wirken sich ebenfalls nicht auf die Werte eurer Spielfigur aus, können aber durchaus zu einer verbesserten Tarnung beitragen – denn mit einem grünen Hemd ist man im hohen Gras nun mal schwieriger zu erkennen als mit einem roten.

6 ESPORT-TAUGLICHKEIT

Wie gut schlagen sich die beiden Battle-Royale-Kandidaten in der Königsdisziplin eSport?



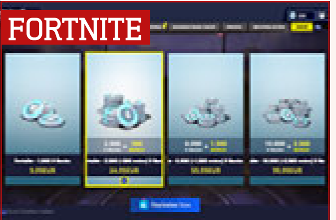
Noch ist eine eSport-Szene in *Fortnite* praktisch nicht existent. In Anbetracht der überwältigenden Nutzerzahlen und der generellen eSport-Tauglichkeit des Spiels dürfte sich das allerdings schon bald ändern – namhafte Top-Clans stehen bereits in den Startlöchern. FaZe aus den USA zum Beispiel stellte erst kürzlich sein erstes *Fortnite*-Team zusammen und pries die Fähigkeiten von Mannschaftskapitän Dennis „Cloak" Lepore und seiner Truppe in einem rasanten YouTube-Video an. Unsere Prognose: Nach weiterem Tuning der Server-Stabilität sowie der Ergänzung von Kommentator-Werkzeugen könnte Epic Games im Herbst 2018 ein erstes Turnier mit größeren Preisgeldern ins Rollen bringen. Bis die Electronic Sports League (ESL) und andere eSport-Veranstalter mitziehen, wäre es dann nur noch eine Frage der Zeit.



Spätestens auf der Gamescom 2017 hat *PUBG* seine eSport-Tauglichkeit erstmals eindrucksvoll unter Beweis gestellt. In Köln fand nämlich das sogenannte „PUBG Invitational" statt, ein Turnier für insgesamt 80 Teilnehmer aus der eSport- und Streamer-Szene. Die Spieler wetteiferten um Preisgelder im Wert von knapp 300.000 Euro und begeisterten dabei nicht nur tausende Zuschauer vor Ort in den Messehallen, sondern auch knapp 400.000 *PUBG*-Fans auf Twitch. Im November 2017 folgten zudem die Intel Extreme Masters im kalifornischen Oakland. Konträr zu Köln rückte dort allerdings gleich die Weltelite in 4er-Squads an, um einen Champion unter sich auszumachen. Und 2018? Diese eSport-Euphorie scheint sich nun zu wiederholen (Stichwort „IEM Katowice" Ende Februar) – nicht zuletzt, weil die Entwickler die Zuschauer-Modi und das Balancing immer weiter optimieren.

7 INGAME-KÄUFE

Die Finanzierungsmodelle beider Spiele sind grundverschieden. Was das im Detail bedeutet, erfahrt ihr im Folgenden ...



Fortnite: Battle Royale ist für jedermann kostenlos. Ein cleverer Schachzug und sicherlich ein Grund für den anhaltenden Erfolg. Geld verdient Epic mit dem Spiel trotzdem: Wer mag, kann mit harten Euros die Allround-Währung V-Bucks erwerben und damit im Handumdrehen neue Outfits, schräge Erntewerkzeuge, hippe Hängegleiter sowie schrille Emotes freischalten. Für 1.500 V-Bucks erhaltet ihr zum Beispiel eine Axt mit zwei Flamingo-Köpfen. Wichtig: Keiner dieser Gegenstände bietet spielerische Vorteile. Noch wichtiger: V-Bucks sind derzeit unverschämt teuer. 1.000 V-Bucks etwa kosten 9,99 Euro – reichen aber noch nicht einmal für die eben erwähnte Axt. Zwar gibt's für größere Pakete Boni, unterm Strich lässt das Preis-Leistungs-Verhältnis jedoch zu wünschen übrig. Vielspieler kaufen – wenn überhaupt – den Battle Pass, der das Freischalten vieler Boni beschleunigt.

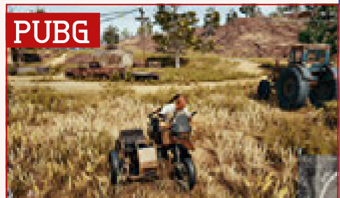


Auf der Download-Plattform Steam schlägt die PC-Fassung von *PUBG* mit 29,99 Euro zu Buche. Die weiterhin als sogenannte Game-Preview klassifizierte Version für die Xbox One kostet – je nach Händler – derzeit ca. 20 Euro. Im Gegensatz zu *Fortnite: Battle Royale* müssen Spieler bei *PUBG* also erst einmal eine gewisse finanzielle Einstiegshürde überwinden. Ist diese allerdings genommen, fallen keine weiteren Kosten an. Neue Waffen, Karten, Fahrzeuge, Gameplay-Ergänzungen und so weiter sind damit also auch für die Zukunft erst einmal abgedeckt. Die einzige Ausnahme betrifft kosmetische Verbesserungen. Diese dürfen in Form sogenannter Skins auf dem Steam-Marktplatz gehandelt werden. Direkten Einfluss aufs Gameplay von *PUBG* haben diese Skins allerdings nicht: also kein nerviges „Pay to win".

8 FAHRZEUGE

Spätestens seit *Battlefield* sind Fahrzeuge in Actionspielen gern gesehene Interaktionsobjekte …


FORTNITE

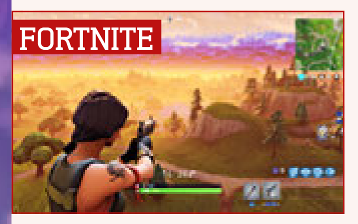

PUBG

Aktuell gibt es in *Fortnite* nur ein Fahrzeug: den fliegenden Bus, aus dem ihr waghalsig aufs Spielfeld abspringt. Geht's nach Entwickler Epic Games, könnte jedoch schon bald Bewegung in die Sache kommen. Und zwar mit dem Ende Februar angekündigten Jetpack. Zugegeben, ein klassisches Fahrzeug ist das noch lange nicht – aber zweifelsohne ein ziemlich praktisches Fortbewegungsmittel, um schnell von A nach B zu kommen.

Vehikel sind ein fester Bestandteil jeder *PUBG*-Erfahrung und oft essenziell, wenn es darum geht, in sprichwörtlich letzter Sekunde aus der Todeszone zurück in den weißen Kreis zu gelangen. Ebenfalls praktisch: Egal, ob Motorrad, Jetski oder Buggy – alle Fahrzeuge transportieren mindestens zwei Personen. Jeep und Bus bieten gar Platz für ein komplettes 4er-Squad und dienen zumindest zeitweise als Kugelfang.

9 GRAFIK

Einer der größten Unterschiede liegt im Grafikstil: *Fortnite* sieht aus wie ein Cartoon, *PUBG* wie eine Militär-Simulation.


FORTNITE

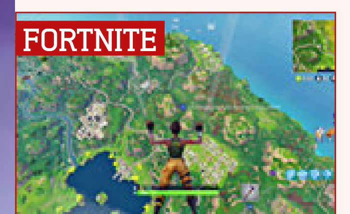

PUBG

Optisch tritt *Fortnite: Battle Royale* in die Comic-Fußstapfen des PvE-Hauptspiels und präsentiert durchtrainierte Kämpferinnen und Kämpfer, die sich in einer Spielwelt voller knalliger Farben auf die Pelle rücken. Die Unreal Engine 4 stemmt seit dem Update auf Version 3.0.0 sogar 60 Bilder pro Sekunde bei dynamischer Auflösung. Dazu gibt's schicke Lichteffekte und eine überzeugende Weitsicht.

Auch *PUBG* nutzt die Unreal Engine 4, sieht aber deutlich realistischer aus als die Konkurrenz, greift weit weniger tief in den Farbeimer und überzeugt vor allem auf der Map Erangel mit schicken Wettereffekten. Fahrzeuge, Landschaften und Waffen sind sehr ansprechend gestaltet, setzen allerdings auch einen leistungsstärkeren PC voraus als *Fortnite*. Auf Konsole spielt ihr am besten auf der Xbox One X.

10 SOUND

Visuell heben sich die Battle-Royale-Erzrivalen deutlich voneinander ab, aber gilt das auch für die Soundkulisse?


FORTNITE

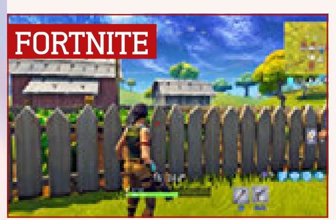

PUBG

Ob nun das Rauschen des Windes nach dem Absprung, das Rattern der Minigun in schweißtreibenden Gefechten oder der dumpfe Aufprall der Axt beim Abbau von Ressourcen – *Fortnite: Battle Royale* überrascht mit einem Sammelsurium an Soundeffekten. Hört man genau hin, fallen zudem spannende Nuancen auf, die effektives Gameplay begünstigen. Eine sich schließende Tür zum Beispiel klingt anders als ein sich öffnende.

Akustisch lässt *PUBG* nichts anbrennen: Laufgeräusche klingen je nach Bodenbelag sehr unterschiedlich und auch die einzelnen Waffen- und Fahrzeugtypen sind gut voneinander zu unterscheiden – was wiederum ungemein dabei hilft, auch ohne Sichtkontakt mehr über einen Gegner zu erfahren. Musik setzen die Entwickler dagegen nur im Menü ein. Ganz einfach, weil die Mehrheit der Spieler sie ohnehin abstellen würde.

11 STEUERUNG

Fingerverknotend oder herrlich intuitiv? Wie schneidet die Steuerung im Direktvergleich ab?


FORTNITE


PUBG

Dass man in *Fortnite: Battle Royale* weder schwimmen noch Fahrzeuge lenken oder lautlos am Boden entlangrobben darf, merkt man natürlich auch in Hinblick auf die Steuerung. Diese wirkt „arcadiger" als bei *PUBG* und geht daher schnell in Fleisch und Blut über. Eine Ausnahme bildet der Bau-Modus. Ihn auch in hektischen Situationen zu beherrschen, kann dauern, sorgt dann aber für viele spielerische Vorteile.

Nach hinten umschauen, während man nach vorne läuft, Zielvisiere anpassen, Kartenpunkte setzen: Keine Frage, die komplexe *PUBG*-Steuerung zu verinnerlichen, braucht speziell für Gamepad-Nutzer eine gewisse Eingewöhnung. Hat man den Dreh jedoch erst einmal raus, wirkt alles ziemlich durchdacht. Schade nur, dass sich die Tasten der Xbox-One-Fassung – anders als am PC – bisher nicht individuell konfigurieren lassen.

12 BUGS

Viele Wehwehchen wurden seit dem Release beider Spiele bereits behoben und wo der Schuh weiterhin drückt, erfahrt ihr hier.


FORTNITE

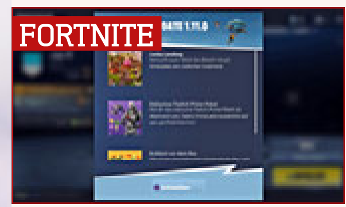

PUBG

Obwohl *Fortnite: Battle Royale* bereits mehr als sechs Monate auf dem Buckel hat und mittlerweile eine gute Performance an den Tag legt, klagen diverse Nutzer weiterhin über die Stabilität der Server. Die Folge sind Matchmaking-Probleme, Verbindungsaussetzer und unnötige Wartezeiten. Epic weiß um die Baustellen und will sie mit weiteren Software-Flicken konsequent angehen.

Im Vergleich zu den ersten Versionen der Early-Access-Fassung läuft *PUBG* heutzutage bereits spürbar runder. Dennoch haben viele Spieler weiterhin mit Rubberbanding zu kämpfen. Letzteres ist typisch für Online-Shooter oder auch Titel anderer Genres mit hohen Spielerzahlen in einem Level und äußert sich darin, dass sich Spielfiguren streckenweise zuckelnd durch die Gegend bewegen.

13 UPDATES

Regelmäßige Produktpflege ist bei Online-Spielen das A und O. Sind unsere Kontrahenten dieser Herausforderung gewachsen?


FORTNITE


PUBG

Updates erscheinen bei *Fortnite: Battle Royale* in schöner Regelmäßigkeit und haben den Titel bereits in vielerlei Hinsicht optimiert und bereichert. Mit dem Update auf Version 2.4.0 etwa wurden Mini-Guns ergänzt und Update 3.0.0 erhöhte gar die Bildrate auf 60 fps. Einziger Wermutstropfen: Bisweilen liefen Updates nicht stabil und Epic musste kurz darauf nachpatchen.

Auch bei *PUBG* ist die Patch-Häufigkeit vorbildlich. Beispielsweise unterstützt die Xbox-Fassung seit dem letzten Update „Game-Highlights", speichert also die Höhepunkte einer Partie automatisch als Video ab. Interessant für PC-Spieler: Sie können geplante Updates vor ihrer Veröffentlichung mithilfe der Testserver-Version ausprobieren und dann Feedback an die Entwickler weiterleiten.

14 DRAHT ZUR COMMUNITY

Twitter, Facebook, Foren: Wie halten die Entwickler den Kontakt zur Community? Und: Wer kann die meisten Fans mobilisieren?


FORTNITE


PUBG

Fortnite erschien zwar zeitlich betrachtet nach *PUBG*, kann aber deutlich mehr Twitter-Follower vorweisen – 1,79 Mio., um genau zu sein. *PUBG* bringt es dagegen „nur" auf knapp 710.000. Ein Grund hierfür ist sicherlich der Tweet-Eifer der Entwickler sowie die Tatsache, dass Epic die Fans des PvE-Parts auf demselben Twitter-Kanal anspricht. Auf Facebook ergibt sich ein ganz ähnliches Bild. Mit knapp 1,3 Mio. Abonnenten steht Epic hier mit fast doppelt so vielen Fans in Kontakt wie die *PUBG*-Entwickler (hier ca. 654.000). Und YouTube? Hier brachte es *Fortnite* bis Redaktionsschluss auf 589.953 Abonnenten, *PUBG* nur auf 36.722. Aber: In den in jeweiligen Reddit-Foren hatte *Playerunknown's Battlegrounds* deutlich die Nase vorn. Sicher auch, weil *PUBG* schon länger auf dem Markt ist und zwei Karten einfach mehr Diskussionsstoff hergeben.

Über die Follower-Zahlen auf einschlägigen Social-Media-Kanälen haben wir bereits im linken Textblock dieses Kastens ausführlich gesprochen. Ob diese letztendlich als verlässlicher Indikator gewertet werden können, wie gut der Draht des jeweiligen Herstellers zur Community ist, sei an dieser Stelle mal dahingestellt. Die gute Nachricht in beiden Fällen: Sowohl Epic Games als auch die *PUBG* Corporation bieten zahlreiche Kanäle an, über welche die Community mit den Unternehmen in Kontakt treten kann. Nicht außer Acht lassen sollte man in diesem Zusammenhang zudem die umfangreichen Foren auf den offiziellen Webseiten der beiden Spiele (www.fortnite.com bzw. www.playbattlegrounds.com) Vorteil hier: Themen sind sinnvoller gegliedert, was es oft einfacher macht, schnell Antworten auf wichtige Fragen zu finden.

15 EASTER EGGS

Easter Eggs sorgen nicht nur für Schmunzler, sondern stacheln Fans dazu an, jeden Winkel der Spielwelt zu erkunden!


FORTNITE


PUBG

Neben dem hier abgebildeten „Bitte nicht tanzen"-Schild (eine Anspielung auf die schrägen Dance-Moves der Charaktere) bietet *Fortnite: Battle Royale* noch jede Menge andere verrückte Easter Eggs. Alle vorzustellen würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Die mit dem letzten Karten-Update ergänzten wollen wir euch trotzdem nicht vorenthalten. Los geht's mit einem Riesen-Lama aus Metall, welches sich am nordwestlichen Rand der Insel befindet und die skurrilen Lootboxen des Hauptspiels referenziert. Oder wie wäre es mit einem völlig überdimensionierten Holzstuhl (zu entdecken südlich des Ortes Shifty Shafts)? *FIFA*- und *PES*-Enthusiasten sollten sich derweil mal westlich der Tilted Towers umschauen und der überdachten Fußball-Arena einen Besuch abstatten. Genial: Auf dem Rasen liegt ein echter Fußball – und der Punktezähler am Spielfeld-Rand funktioniert ebenfalls!

In *PUBG* wimmelt es ebenfalls nur so vor gut versteckten Easter Eggs, die meistens in irgendeiner Form mit der Entwicklung des Spiels zu tun haben. Prominentestes Beispiel hierfür ist sicherlich der ursprüngliche Entwurf der Miramar-Karte samt alter Städtenamen. Los Leones zum Beispiel hieß damals schlichtweg „Hard Luck" und El Azahar plump „Murderland". Begutachten könnt ihr die Karte, wenn ihr auf Miramar die Gebäude der beiden größeren Inseln östlich der Küste durchkämmt. Der hier abgebildete Screenshot hingegen zeigt ein Gebäude der Minas Generales im Zentralbereich der Karte und der Spruch bedeutet übersetzt so viel wie „Das Huhn gehört mir", zieht damit also eindeutig den Siegerslogan „Winner Winner Chicken Dinner" durch den Kakao. Verrückt: Wer die Augen offen hält, findet am Eingang der Wüstenstadt La Cobreria sogar ein Schild der Stadt Georgopol – und damit sozusagen eine versteckte Werbung für die Erangel-Karte.

16 ENTWICKLUNG DER SPIELERZAHLEN

Welcher Titel kann die meisten Spieler mobilisieren und wie viele davon spielen gleichzeitig?


FORTNITE

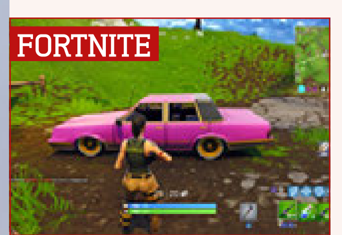

PUBG

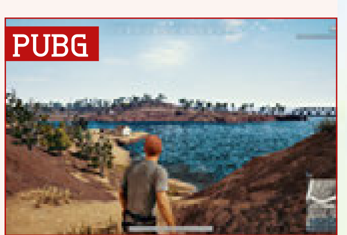
In Sachen Spielerzahlen kann *Fortnite* auf eine mindestens genauso steile Karriere verweisen wie *PUBG*. Bereits am 11. Oktober 2017 – also knapp zwei Wochen nach Release – hatten sich zehn Millionen Spieler ins Getümmel gestürzt. Die nächsten beiden Meilensteine (30 Millionen Anfang Dezember 2017; 45 Millionen Anfang Januar 2018) ließen ebenfalls nicht lange auf sich warten und zeigten, dass Epic Games – trotz Gameplay-Plagiatsvorwürfen – den richtigen Riecher hatte. Fast noch beachtlicher ist allerdings die Zahl der gleichzeitig aktiven Spieler, die am 8. Februar 2018 mit 3,4 Millionen einen neuen Branchenrekord markierte und damit selbst Schwergewicht *PUBG* um mehr als 200.000 Spieler überflügelte. Wichtiger Grund für diesen Erfolg ist dabei sicherlich auch der Umstand, dass *PUBG* (noch) nicht für die PS4 erhältlich ist, *Fortnite* aber schon.

Was hat der hier abgebildete Screenshot mit dem Thema Spielerzahlen zu tun? Ganz einfach: Schon seit Längerem hat *PUBG* einen Großteil der Shooter-Konkurrenz meilenweit abgehängt. Los ging der Siegeszug kurz nach der Veröffentlichung der Early-Access-Fassung. Bereits am 10. April 2017 verkündete *PUBG*-Papa Brendan Greene stolz eine Million verkaufte Einheiten. Nach drei Monaten waren es bereits vier Millionen und Anfang September 2017 war gar die Schallmauer von zehn Millionen Einheiten durchbrochen. Heute, knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung, hat sich diese Zahl verdreifacht – Weltrekord! Die Zahl aktiver Spieler fällt mit 3,4 Mio. (Stand Anfang Februar) ebenfalls extrem hoch aus, brach jedoch kürzlich etwas ein. Wohl auch, weil die Entwickler seit einigen Wochen massiv gegen Cheater vorgehen und schon eine Million betroffene Accounts aus dem Verkehr gezogen haben.

17 ZUKUNFTSPLÄNE

Die Zugriffszahlen sprechen eine deutliche Sprache. Entsprechend ambitioniert sind auch die Zukunftspläne der Entwickler …


FORTNITE


PUBG

Im Februar veröffentlichte Epic Games einen Blog-Eintrag zum „Stand der Entwicklung" von *Fortnite* und erläuterte in diesem Zusammenhang, wie es in Zukunft weitergehen soll. Demnach plant der US-Entwickler unter anderem eine Integration sozialer Netzwerke, die es Spielern ermöglichen soll, Freunde direkt über Facebook und Co. einzuladen. Des Weiteren sind mehr als fünf zeitlich begrenzte Spielmodi geplant. Der sogenannte „Blitz Mode" zum Beispiel soll die Länge einer Partie drastisch verkürzen, während in „Teams of 20" fünf Mannschaften aus jeweils 20 Spielern in die Arena stürmen. Aber auch eine Version 2.0 der „50 vs. 50"-Matches scheint nicht mehr allzu lange auf sich warten zu lassen und soll so angelegt sein, dass man Teammitglieder auf der Karte sieht, jede Mannschaft ihren eigenen Bus erhält und Supply Drops häufiger stattfinden. Unser Wunsch an Epic? Gebt uns endlich funktionsfähige Fahrzeuge!

Stabil, absturzsicher, kompetitiv: In einem Interview mit der US-Website Kotaku fasste *PUBG*-Erfinder Brendan Greene diese drei Ziele als wichtigste Meilensteine für das Jahr 2018 zusammen. Doch wie sieht's mit wirklich neuen Features aus? Gut, denn noch im April erscheint eine komplett neue Karte, die mit 4x4 km gerade einmal ein Viertel der Größe der beiden bisherigen Maps hat – die Macher wollen hier ein wenig experimentieren. Zudem gibt es Gerüchte um Karte 4, die ein Schneeszenario bieten könnte. Abseits der Maps verspricht das Studio „Verbesserungen und Modifikationen, um eine tiefgreifendere und realistischere Spielerfahrung zu ermöglichen". Damit gemeint sind neue Modi sowie Custom Games – auch wenn hier noch nichts spruchreif ist – und Neuerungen wie frische Fahrzeuge auf den alten Maps, Emotes, Waffenskins und vieles mehr. Und: Natürlich arbeiten die Entwickler auch weiterhin an der Technik.

Das Wasser ist eines der Highlights in *Sea of Thieves*, es sieht wirklich klasse aus!

Sea of **Thieves**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rare
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 20. März 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Das Piraten-MMOG tritt als gehaltvolles und vor Möglichkeiten strotzendes Meer auf, entpuppt sich aber eher als traurige Pfütze.

Von: Paula Sprödefeld

Piraten sind in! Das hofft zumindest Entwicklerstudio Rare. Die Briten, die in den letzten knapp zehn Jahren lediglich an Kinect-Titeln für die Xbox gearbeitet haben, brachten mit *Sea of Thieves* am 20. März 2018 Microsofts größtes Spiel 2018 für PC und Xbox One auf den Markt. Das actionlastige MMOG lebt von Schatzsuchen, Kämpfen gegen Skelette und dem Navigieren eines Schiffes. Das alles natürlich mit einer zufällig zusammengestellten oder befreundeten Crew. Aber hat das Piraten-MMOG wirklich eine Chance oder ist es eher ein Schiffbruch mit Ansage?

Alle Mann an Deck!

Ihr startet mit der Charakterauswahl. Rare hat da mal was vorbereitet, es gibt nämlich zufällig generierte Helden, aus denen ihr wählt. Das ist eine eher langwierige Prozedur, da sich die Figuren einerseits nicht unbedingt stark voneinander unterscheiden und andererseits im ersten Moment nicht klar ist, ob die Utensilien, die sie bei sich tragen (Pistole, Grogfass, Schaufel usw.), im weiteren Spiel wichtig werden. Werden sie übrigens nicht. Gut, weiter geht's mit der Schiffswahl!

Ihr habt die Möglichkeit, zwischen Galeone und Schaluppe zu wählen. Die Galeone ist das große Schiff mit mehr Platz für Ressourcen und für eine größere Crew von bis zu vier Leuten. Die Schaluppe ist kleiner, aber auch wendiger, und kann in der Solo-Kampagne alleine gesteuert werden! Empfehlenswert ist dies aber nicht. Es ist langweilig und aufwendig, teilweise sogar fast unmöglich, alle Aufgaben gleichzeitig zu bewältigen, die auf dem Schiff anfallen.

Questarmut und stereotype Welt

Zunächst wählt ihr, ob ihr Freunde einladen wollt oder mit zufälligen Mitspielern zusammengewürfelt werdet. Mit Freunden macht *Sea of Thieves* auf jeden Fall weitaus mehr Spaß, da sich manche Mitspieler als ziemlich unkommunikativ herausstellen oder nicht das gleiche Ziel verfolgen wie ihr. Habt ihr eure Crew zusammen, spawnt ihr auf einer sicheren Insel – Outpost genannt – und erhaltet dort die ersten Quests von drei verschiedenen Fraktionen. Die Goldsammler schicken euch auf Inseln, um dort Schätze auszugraben, der Seelenorden betraut euch mit der Aufgabe, Skelett-Festungen zu stürmen und die glühenden Schädel der Boss-Skelette zurückzubringen, und von der Händler-Allianz erhaltet ihr Käfige, um Hühner und Schweine in einer bestimmten Zeit zu fangen und dem Händler



Zu Anfang wählt ihr aus einer schier unendlichen Zahl von zufällig generierten Figuren euren Charakter.


Neben den Goldsammlern gibt es noch zwei andere Fraktionen: den Seelenorden und den Handelsbund.

Außer für hübsche Klamotten und nette Skins ist euer gesammeltes Gold leider sinnlos.

Haltet beim Spielen einfach mal inne und beobachtet die wunderschönen Sonnenunter- und -aufgänge.

Angriff der Killerskelette! Na ja, nicht wirklich, denn diese besiegt ihr immer auf dieselbe Art und Weise.

auszuhändigen. Wenn ihr euch jetzt fragt, welche anderen Quests es noch gibt: Es gibt keine anderen. Das sind die drei möglichen Quest-Typen. Ob Rare im weiteren Verlauf noch andere Fraktionen oder Quest-Typen per Update unterbringt, ist unklar. Sollten sie jedoch, wenn Spieler weiterhin ans Piratenabenteuer gefesselt werden sollen.

Sobald die Quest angenommen ist – ihr könnt bis zu drei tragen – begebt ihr euch an Bord eures Schiffes und setzt die Segel gen Zielinsel. Ach Stopp! Ihr müsst diese ja zunächst auf einer riesigen Karte finden. Das ist etwas umständlich gemacht. Sobald ihr eine Quest annehmt, erhaltet ihr eine kleine Karte, die euch lediglich ein Bild der Insel zeigt. Diese Form müsst ihr dann auf der großen Karte auf dem Schiff finden. Wenn es so weit ist, sucht sich jeder eine Aufgabe. Steuermann, Segelsetzer, Segelausrichter oder eben der Typ, der auf dem Ausguck sitzt. Funktioniert meistens, aber manchmal ist das mit einer zufälligen Crew auch ein echtes Chaos. Da will jeder mal ans Steuer. Habt ihr eine Insel erreicht, wartet die nächste Enttäuschung: Die Inseln sehen fast alle gleich oder ähnlich aus. Generische Pflanzen, Steine, Bäume, Fässer … nur wenig unterscheidet die kleinen Landmassen voneinander.

Auf weiter, weiter See

Jetzt gilt es, das Schwein einzusammeln, die Goldtruhe auszugraben oder Skelette niederzumetzeln. Dafür habt ihr unterschiedliche Hilfsmittel im Inventar, die sich jedoch niemals ändern. Ihr besitzt von Anfang an immer die gleichen Dinge. Eine Schaufel zum Graben, eine Laterne, Eimer, Kompass, Fernrohr und natürlich die Waffen. Oh, die Waffen. Eine Pistole mit fünf Schuss und ein kleines Schwert sind euch gegeben, was ihr benutzt, ist eigentlich egal, denn einen großen Unterschied macht das nicht. Im Schiffsinventar gibt es noch ein Gewehr und einen Degen, aber auch diese ermöglichen euch keinen präziseren Kampfstil. Es heißt also kaputthacken oder -ballern.

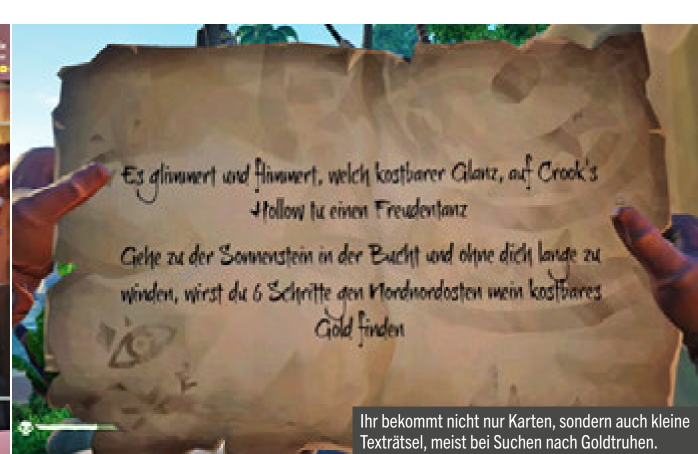
Wenn es dann auf den Rückweg zum Outpost geht, kann euch schon einiges in die Quere kommen. Sei es das Wetter, das zwischen fürchterlichen Stürmen und strahlendem Sonnenschein wechselt, andere Spieler, die mit den Kanonen an Bord euer Schiff zerstören und eure Beute klauen wollen, oder der gigantische Krake, der im zugegeben unglaublich schön gemachten Wasser auf euch lauert. Das riesige Tentakelmonster erscheint zufällig, meist dann, wenn ihr es am wenigsten gebrauchen könnt. Dort wartet aber schon die nächste Enttäuschung, denn Rare hat sich nicht die Mühe gemacht, dem Kraken einen Körper zu bauen. Taucht ihr unter, seht ihr, dass an den langen Tentakeln, nun ja, nichts hängt. Schade drum.

Kosmetika als Ansporn

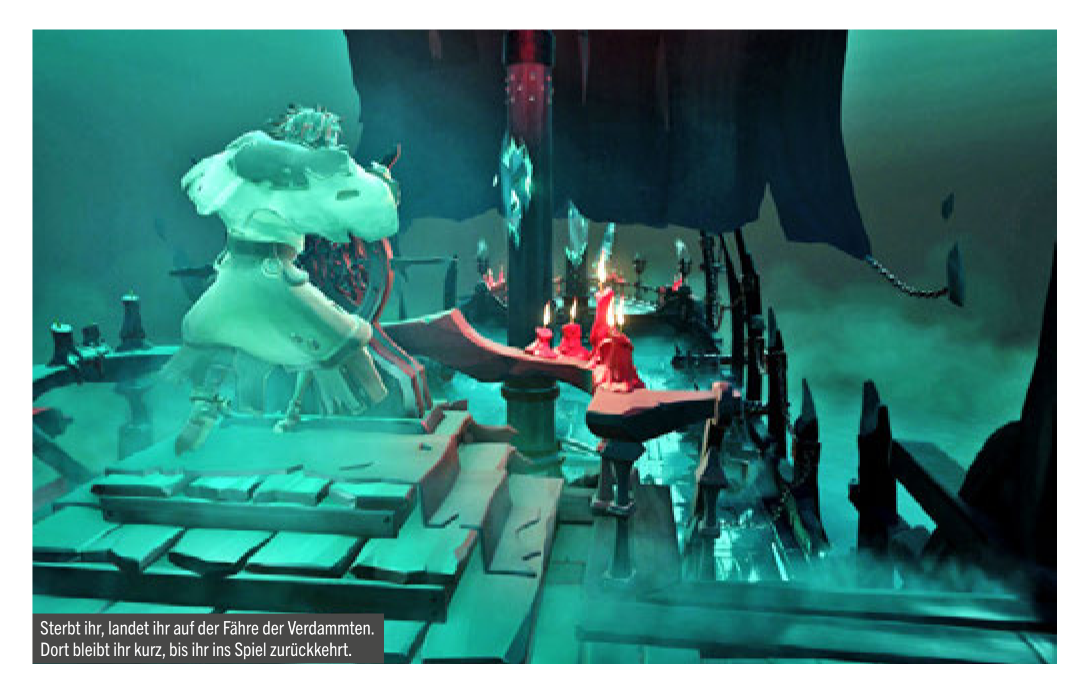
Im sicheren Hafen angekommen, erwartet euch schon der Questgeber und belohnt euch mit Gold und einem Anstieg eures Rufes bei den anderen Piraten. Das ist auch alles, was ihr in *Sea of Thieves* bekommt.



Von den Fraktionen kauft ihr immer bis zu drei Quests, die ihr dann auch bei ihnen abliefert.



Ihr bekommt nicht nur Karten, sondern auch kleine Texträtsel, meist bei Suchen nach Goldtruhen.


Sterbt ihr, landet ihr auf der Fähre der Verdammten. Dort bleibt ihr kurz, bis ihr ins Spiel zurückkehrt.

Progression wird hier nicht sonderlich groß geschrieben, denn mit dem Gold kauft ihr euch auch keine neuen Fähigkeiten, ein schnelleres Schiff oder eine größere Crew, sondern lediglich kosmetische Accessoires für Schiff und Pirat. Rare könnte aber mit der Annahme, Spielern reiche es, hübscher auszusehen und einen besseren Ruf zu haben, ganz schnell gegen die Wand fahren. Denn sonst hat *Sea of Thieves* keine große Langzeitmotivation. Das MMOG hat keine Hintergrundstory, das Gameplay und die Quests sind repetitiv. Klar, die Shared World bietet dem Spieler jegliche Freiheiten! Springt in eine Kanone und schießt euch durch die Gegend, betrinkt euch mit Grog, übergebt euch in einen Eimer und werft ihn auf Mitspieler, findet Flaschenpost mit kleineren Aufgaben. Klingt alles wirklich spaßig, aber für wie lange? Wie lange wollen Spieler sich selbst ausdenken, was sie tun sollen? Wenn es Rare nicht gelingt, schnell mehr Content in das MMOG zu pumpen, geht das Interesse schnell flöten.

Social Langweile

Denn, ja, *Sea of Thieves* ist in erster Linie ein Social-Gaming-Spiel, es geht um die Community, um das Zusammenspiel. Rare möchte ein friedliches Erlebnis erschaffen, das im Kontrast zu Online-Multiplayer-Spielen wie *Overwatch* und *PUBG* steht. Deshalb haben alle Spieler die gleichen Möglichkeiten zu Beginn, das gleiche Inventar, die gleichen Schiffe. Und auch das Verschönern von Schiff und Pirat zeigt deutlich: Rare möchte nicht, dass Spieler entscheidende Vorteile gegenüber anderen haben, sondern dass auch jemand mit einem niedrigen Ruf mit jemandem zusammen spielen kann, der vielleicht schon den legendären Piratenstatus erreicht hat.

Aber diese Gleichheit kann auch schnell langweilig werden und Langeweile führt schnell dazu, dass das Spiel nicht mehr angefasst wird. Ohne wirkliche Progression hat *Sea of Thieves* nämlich wenig zu bieten. Eine große Welt, aber wenig darin.

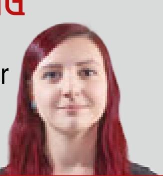
Mit Raids und speziellen Events, die für die Zukunft geplant sind, will Rare Spieler locken. Doch warum sind solche scheinbaren Extras, die das ganze Spiel spannender und abwechslungsreicher machen würden, ein Ding, das erst für die Zukunft vorgesehen ist? Warum wird so was nicht direkt bei Release den Spielern zur Verfügung gestellt, um ihnen zu zeigen, was *Sea of Thieves* so alles kann?

Viel Potenzial, wenig zu geben

Also seien wir mal ehrlich, zwar ist *Sea of Thieves* keine totale Katastrophe, denn mit den richtigen Leuten macht das Piraten-MMOG zu Anfang noch wirklich Spaß! Aber eben nur zu Anfang. Nach ein paar Stunden sind die Quests ausgelutscht, die Inseln tausend Mal gesehen und die Kämpfe gegen andere Spieler können die Spannung auch nicht wirklich oben halten. Und das alles für einen hübscheren Mantel, ein buntes Segel oder schicke Stiefel? Danke, nein. *Sea of Thieves* hat viel Potenzial, das vermutlich im Sand verlaufen wird, wenn Rare nicht schnell reagiert. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld

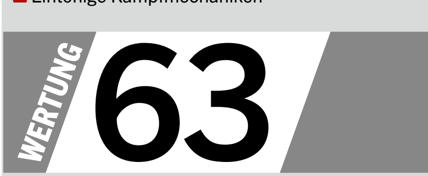


„Als Early-Access- oder Free2Play-Titel okay. Aber so nicht."

Die Idee von Rare klang ja am Anfang wirklich interessant. Aber nach kurzer Zeit im Spiel wurde mir klar, dass das nichts Halbes und nichts Ganzes ist. Die Quests und das Zusammenspiel mit (freundlichen) Mitspielern machen zwar Spaß, aber eben nur für begrenzte Zeit. Nach wenigen Stunden wurde mir langweilig, ich hatte keine Lust mehr, Hühner zu fangen oder in immer gleicher Manier Skelette zu zerhacken. Es gibt einfach zu wenig verschiedene Quests, die Inseln sind sich zu ähnlich, als dass ich jede erkunden wollte, und manche Mitspieler sind einfach nur unhöflich. Die Luft war einfach raus. Und auch wenn das Rumschippern auf See ganz hübsch sein kann, das reicht nicht aus, um mich davon zu überzeugen, ein Spiel für 60 Euro zu kaufen. Da muss doch noch mehr dahinterstecken! Und mit Bananen kann ich auch niemanden verprügeln! Frechheit.

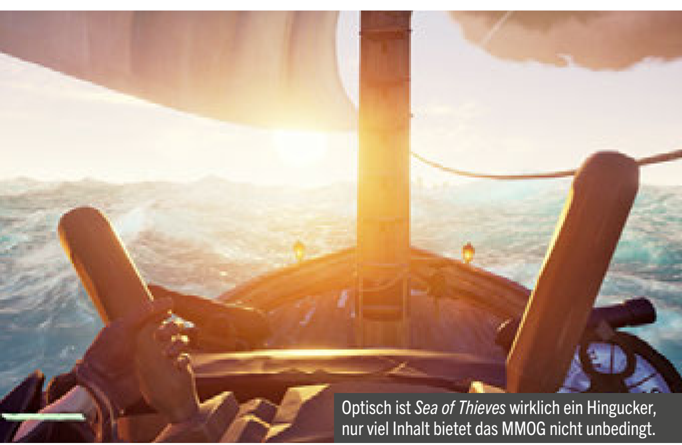
PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche Comic-Grafik
- ➕ Große Spielwelt
- ➕ Große Auswahl an Items und Kleidung
- ➕ Macht mit der richtigen Crew zu Anfang Spaß
- ➕ PvP-Schiffskämpfe sind interessant
- ➕ Viele Quests, aber …
- ➖ … nur drei Quest-Typen
- ➖ Atmosphäre und Soundeffekte
- ➖ Segelmechanik funktioniert nicht gut
- ➖ Keine Tutorials
- ➖ Solo-Kampagne macht keinen Spaß
- ➖ Nur zwei wählbare Schiffe
- ➖ Kaum Motivation
- ➖ Gleichförmige Welt
- ➖ Repetitives Gameplay
- ➖ Eintönige Kampfmechaniken





Im Menü seht ihr, wie hoch euer Rang bereits bei der jeweiligen Fraktion ist.


Optisch ist *Sea of Thieves* wirklich ein Hingucker, nur viel Inhalt bietet das MMOG nicht unbedingt.

Die Armeen des Chaos mischen die bewährte *Vermintide*-Formel mit neuen Gegnertypen auf.

Warhammer: **Vermintide 2**

Genre: Mehrspieler-Action
Entwickler: Fatshark
Publisher: Fatshark
Erscheinungsdatum: 8. März 2018
Preis: ca. € 28,-
USK: nicht geprüft

Ein zweites Mal lädt Fatshark zur fröhlich-blutigen Rattenschnetzelei: Dank weniger, aber sinnvoller Neuerungen schlägt *Vermintide 2* seinen Vorgänger!

Von: Felix Schütz

Das Konzept von *Left 4 Dead* mit der *Warhammer*-Lizenz zu paaren, hätte herrlich schiefgehen können. Tat es aber nicht! Stattdessen landete der schwedische Entwickler Fatshark vor drei Jahren einen Überraschungshit, der auch in unserem Test prima abschnitt (Wertung: 82). Vor allem in Sachen Langzeitmotiviation zeigte sich das Spiel allerdings ausbaufähig – und hier bessert der zweite Teil ordentlich nach! Fatshark hat zwar nur an wenigen, dafür aber an wichtigen Stellschrauben gedreht. Das Ergebnis: knackig-schwere Koop-Action für vier Spieler, die mit brachialen Kämpfen, besserem Loot und eimerweise Pixelblut für wundervoll rohe Unterhaltung sorgt!

Heimspiel für Vermintide-Kenner

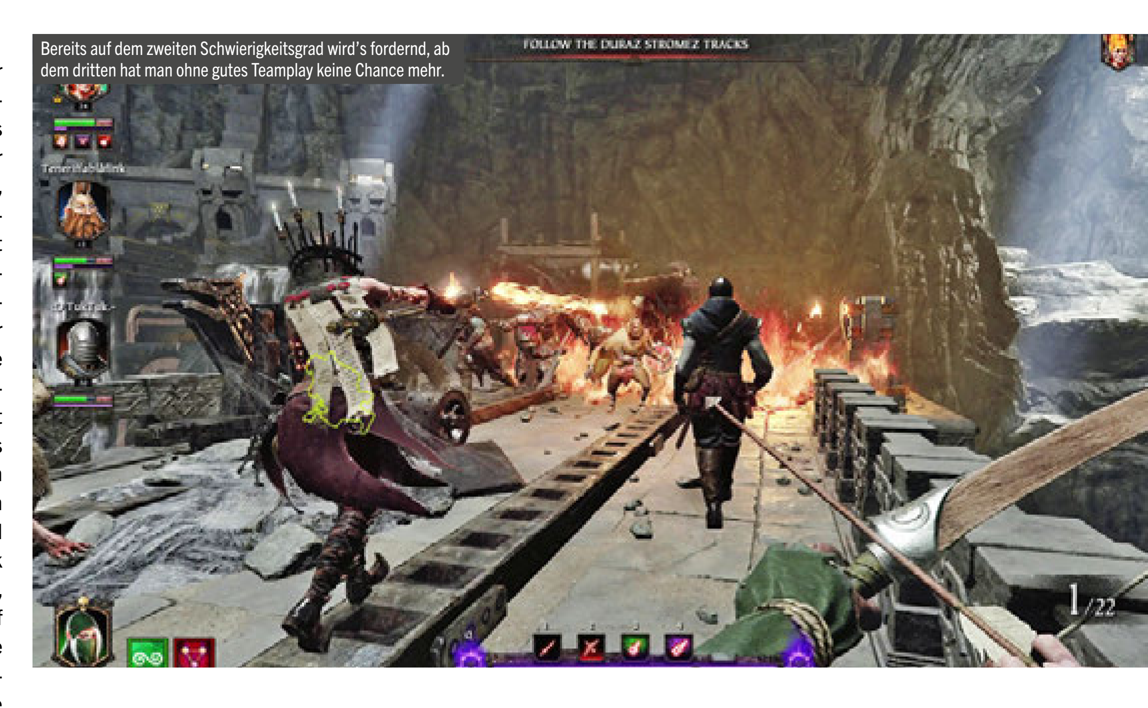
Das Spielprinzip des Vorgängers bleibt unangetastet: Ihr mischt erneut das *Warhammer*-Universum während der Endzeit auf, schließt euch dazu mit drei anderen Spielern zusammen und meuchelt euch durch 13 brandneue Levels. Diesmal müsst ihr allerdings nicht nur die Skaven zu Rattenhack verarbeiten, sondern bekommt es auch mit den Armeen des Chaos zu tun, die einen Pakt mit den Horror-Nagern geschlossen haben. Das bedeutet: Neue Gegnertypen, die wie im Vorgänger zufällig in den Levels verteilt werden, um euch so mit jedem Anlauf eine neue Herausforderung zu bieten. Das Chaos hat gepanzerte Soldaten, Äxte schwingende Barbaren und Zombies im Angebot, außerdem dürft ihr euch auf neue Eliteeinheiten wie den Leech freuen, der euch mit magischen Stürmen und Lebensabsaugung so manchen Nerv rauben wird. Dazu gibt's ein paar frische Mini-Bosse wie den Bile Troll, ein dickhäutiges Ekelpaket, das sich mitten im Kampf heilt und uns zwischendrin ätzende Säure vor die Füße kotzt. Mahlzeit!

Das gesamte Schreckenskabinett des Vorgängers ist auch wieder mit an Bord, darunter die heimtückischen Assassinenratten, die euch blitzschnell in den Rücken fallen und selbst eingespielte Teams im falschen Moment eiskalt erwischen können. Gemixt mit dem neuen Gegnerpool bietet *Vermintide 2* damit spürbar mehr Abwechslung beim Monsterhäckseln – auch wenn wir uns ruhig noch ein paar weitere abgefahrene Gegnertypen gewünscht hätten!



Die fünf bekannten Hauptklassen bietet nun jeweils drei unterschiedliche Spielweisen mit eigenen Skills.


Die Skaven, mannshohe Riesenratten, greifen uns auch mit schwerer Rüstung an. Hier sind Kopftreffer gefragt!


Bereits auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad wird's fordernd, ab dem dritten hat man ohne gutes Teamplay keine Chance mehr.

Frische Levels

Die 13 neuen Levels bieten zwar nicht mehr Umfang, aber zumindest etwas mehr Vielfalt als das Vorgängerspiel (ohne DLCs). Ihr seid nicht nur in düsteren Städten, Kanalisationen und Minenschächten unterwegs, sondern erkundet auch weitläufige Waldlevels, wandert durch Kornfelder im prächtigen Abendrot, balanciert über Eisplatten und mischt eine stolze Zwergenfestung auf. *Warhammer*-Atmosphäre pur! Schön: In fast jedem der linearen Levels gibt's eine kleine Besonderheit. Da sollen wir etwa explosive Fässer auf einen Karren laden, ein magisches Ritual unterbrechen, einen Rammbock durch ein Chaos-Lager schieben, einen besonders dicken Boss auf die Matte schicken oder feindliche Stellungen mit einer Kanone wegballern. Eine packende Geschichte sollte man aber nicht erwarten, in *Vermintide 2* steht das Gegnerschnetzeln klar im Vordergrund! Positiver Nebeneffekt: Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, findet sich auch ohne Vorkenntnisse problemlos zurecht.

Alte Helden, neue Stärken

Erneut besteht euer Team aus vier Helden. Zwar könnt ihr auch mit Bots losziehen, doch die sind nur auf dem ersten Schwierigkeitsgrad brauchbar. Spätestens ab der zweiten Stufe geht's nämlich dermaßen rund, dass gute Mitspieler Pflicht sind! Alle fünf Heldenklassen aus dem ersten *Vermintide* kehren zurück, diesmal allerdings stark erweitert: In *Vermintide 2* verfügt nun jeder Charakter über ein aktives Talent sowie mehrere passive Eigenschaften. Die Wegelagerin Kerillian kann sich beispielsweise heilen und feindliche Eliteviecher mit zielsuchenden Jagdpfeilen wegpusten. Der Zwerg Bardin wirft dagegen eine Rauchbombe, um sich vor Gegnern zu verbergen und sie in aller Ruhe mit Armbrust, Flinte oder Flammenwerfer auszuknipsen. Und die Pyromantin Sienna heizt sich beim Feuerballschleudern zwar auf, teilt bei höheren Überladungslevels aber mehr kritische Treffer aus.

Während man im Vorgänger nur im Accountlevel aufsteigen durfte, levelt man die Helden diesmal individuell auf. Das macht eine wichtige Neuerung überhaupt erst möglich: Auf den Levels 7 und 12 wird für jeden Helden eine weitere Klassenvariante freigeschaltet, mit individuellen Talenten und eigener Bewaffnung – dadurch stehen euch insgesamt 15 Karrierepfade offen!

Ebenfalls neu und ziemlich cool: Jede Klasse verfügt nun über ein kleines Updgradesystem. Alle fünf Levelstufen könnt ihr einen von drei passiven Effekten wählen, die euch beispielsweise wertvolle Heilung, bessere kritische Treffer oder einen Buff für euer Team spendieren. Diese passiven Skills darf man genauso wie die Subklasse zwischen Missionen sorglos wechseln, um andere Spielweisen auszuprobieren.

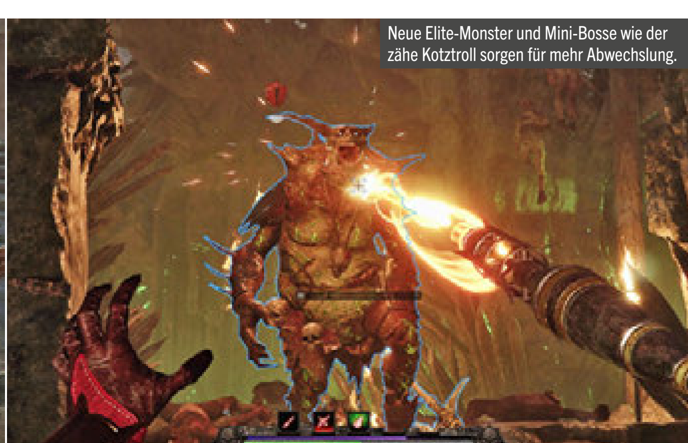
Da fliegen die Fetzen!

Trotz mancher Rollenspieltupfer sind die brachialen Nahkämpfe wieder das Filetstück von *Vermintide 2*. Sie fühlen sich sogar noch einen Tick knackiger und wuchtiger an als im Vorgänger! Wenn die Gegnerhorden auf uns zustürmen und wir sie mit Äxten, Schwertern, Dolchen und Kriegshämmern von der Bildfläche prügeln, fliegen buchstäblich die Fetzen: Ratten und Chaosdiener werden von der Wucht unserer Hiebe weggeschleudert, enthauptet oder halbiert, Klingen prallen von unserem Schild ab, Rattenblut spritzt über den Screen und klebt am Ende einer Schlacht an unserer Klinge. Auch Armbrüste, Bögen, Gewehre und Flammenwerfer sorgen für befriedigendes Trefferfeedback, wollen aber sparsam verwendet werden – Munition für Fernkampfwaffen ist rar, außerdem müssen bestimmte Knarren langsam nachgeladen werden. Also besser für den schnellen Einsatz gegen Elitegegner aufheben!

Kampfsystem mit Wums

Trotz der fetzigen Inszenierung wirkt das Nahkampfsystem zunächst simpel: Meistens teilt man nur mit einfachen Schlägen sowie einem aufladbaren schweren Hieb aus. Hinzu kommt lediglich die Möglichkeit, feindliche Angriffe zu blocken oder mit einer schnellen Seitwärtsbewegung auszuweichen. Doch der schlichte Ersteindruck täuscht! Spätestens im Kampf gegen Äxte schwingende Chaos-Krieger oder Rattenoger, die uns mit zwei Flammenwerfern einheizen, ist Genauigkeit gefragt: Präzises Blocken und Ausweichen ist ebenso wichtig wie gute Positionierung! Denn nicht jede Waffe verhält sich gleich: Schwere Äxte und Hämmer können gepanzerte Gegner ins Wanken bringen und taugen auch gut zum Blocken, Dolche schnitzen sich dafür blitzschnell durch leichte Gegnermassen, schwächeln aber in der Defensive. Ein schneller Bogen kann wie ein Maschinengewehr ganze Rattenhorden vernichten, durchschlägt aber keinerlei feind-


Nur für Level-ups und geschaffte Missionen gibt's die begehrten Lootboxen. Kaufen kann man sie nicht!


Neue Elite-Monster und Mini-Bosse wie der zähe Kotztroll sorgen für mehr Abwechslung.


Schreck lass nach: Der Gutter Runner, ein Ratten-Assassine, stürzt sich fast lautlos auf uns.

liche Panzerung. Und Zweihandschwerter sind langsam, mähen aber ganze Gegnergruppen nieder. Es lohnt sich also, auch mit anderen Waffen zu experimentieren und deren Timings kennenzulernen. Gut, dass es mit mehr als 50 Waffen ordentlich Auswahl gibt!

Ohne Teamplay geht nix!

Selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad sollte man niemals Alleingänge vornehmen – es genügen ein Fehltritt, eine angelockte Patrouille oder ein zu spät entdeckter Elitegegner, schon guckt sich unser Team die Radieschen von unten an! Spätestens ab der zweiten Stufe ist gutes Teamplay ein Muss, hier kommen dann auch die individuellen Stärken und Talente der fünf Helden stärker zum Vorschein. Danach warten noch zwei weitere Schwierigkeitsgrade für Hartgesottene, in denen die Gegner nicht nur stärker und zahlreicher sind, sondern man dank Friendly Fire auch darauf achten muss, seine Teamkameraden nicht versehentlich umzunieten.

Wer noch mehr Herausforderung sucht, kann eine „Heldenhafte Tat“ aktivieren. Taten sind sammelbare Schriftrollen, die bei Benutzung verbraucht werden. Sie fügen der nächsten Mission individuelle Eigenschaften hinzu: Mehr Elitegegner, Lebenspunkteverlust oder die Einschränkung, gefallene Kameraden nicht mehr ins Match zurückholen zu können, sorgen für Nervenkitzel. Wie im ersten *Vermintide* sind außerdem in jedem Level mehrere Bücher versteckt, die entweder den Slot für Heiltränke blockieren oder die Lebensbalken aller Partymitglieder schrumpfen lassen. Dadurch wird die Mission spürbar kniffliger, allerdings erhalten wir dafür am Ende eines Levels auch mehr Erfahrungspunkte und verbessern unsere Chance, gute Beute zu erhalten.

Und damit sind wir bei der letzten großen Neuerung angelangt: Es gibt Lootboxen in *Vermintide 2*! Wer schon bei dem Wort direkt nach Luft schnappt, darf beruhigt sein: Es ist nicht möglich, sich Lootboxen gegen echtes Geld zu kaufen, wir müssen sie uns brav erspielen.

Lootboxen ohne Echtgeld

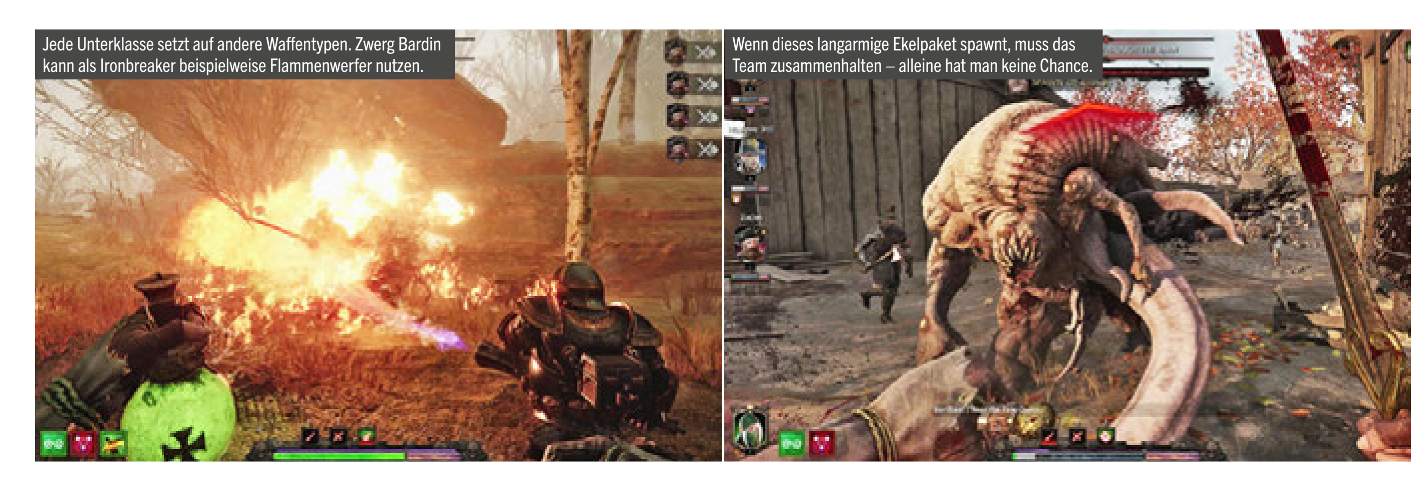
Das frustrierende Beute-Würfelsystem aus dem Vorgängerspiel hat ausgedient. Stattdessen erhalten wir einfach eine Beutekiste, sobald wir eine Mission geschafft haben. Danach wird die Kiste mehrfach aufgelevelt und ihr Inhalt verbessert – wie oft, hängt unter anderem davon ab, ob wir die versteckten Bücher gesammelt haben. In jeder Lootbox stecken immer drei Gegenstände, etwa Waffen, Halsketten und Schmuckstücke. Das heißt, wir bekommen auf einen Schlag deutlich mehr Beute als im Vorgängerspiel! Außerdem sind nun alle Items aus einer Kiste auf unseren ausgewählten Helden zugeschnitten – als Elfe erhalten wir also kein Breitschwert mehr, das nur unser Krieger nutzen kann.

Ebenfalls neu: Alle Ausrüstungsgegenstände – egal ob Bogen, Ring oder Breitaxt – besitzen keine Schadens- oder Defensivwerte mehr, sondern nur noch Heldenkraft. Das ist der wichtigste Messwert, er setzt sich aus dem Charakterlevel und der angelegten Ausrüstung zusammen. Mehr Heldenkraft sorgt etwa für höheren Schaden oder mehr durchbohrte Gegner pro Hieb. Auch das Balancing richtet sich an der Heldenkraft aus: Auf der leichtesten Schwierigkeitstufe gibt’s beispielsweise nur Beute bis Heldenkraft 100, auf der zweiten dagegen enthalten die Kisten bereits Items bis zu Stufe 300. Wer bessere Beute will, wagt sich also an die höheren Schwierigkeitsgrade!

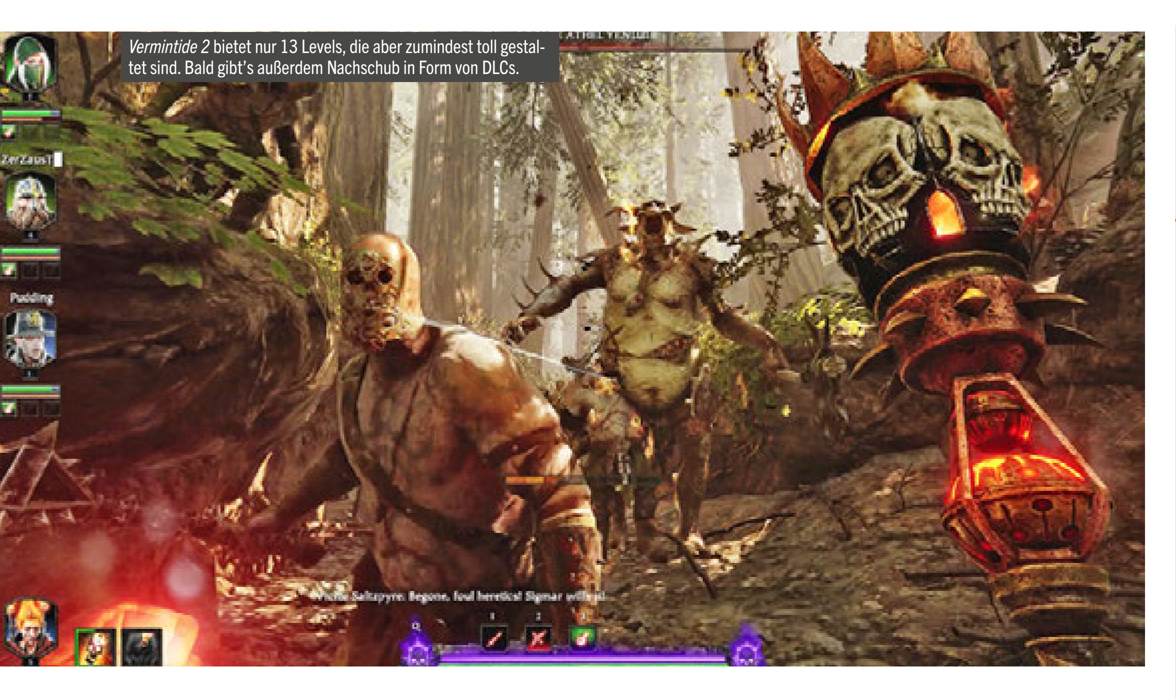
Gute Features, schlecht erklärt

Zusätzlich zur Heldenkraft können Items auch Attribute und Eigenschaften besitzen, etwa eine höhere kritische Trefferchance oder mehr Lebenspunkte. Doch genau hier scheitert das Spiel kläglich daran, uns die nötigen Infos zu geben. Einen Charakterbogen mit genauen Statuswerten unserer Spielfigur suchen wir nämlich vergebens! Wozu also einen Ring mit 19 Prozent mehr Lebenspunkten anziehen, wenn wir gar nicht wissen, wie viel Lebenspunkte wir ingesamt haben? Und was tut ein kritischer Treffer überhaupt? Mehr Schaden austeilen? Panzerung durchschlagen? Angriffe unterbrechen? Was bedeutet das Attribut „wanken“? Und was sind Illusionen und warum kann man sie von Waffen bannen? All diese Antworten verschweigt *Vermintide 2*.

Die dürftige Erklärung macht sich besonders im Handwerksmenü bemerkbar. Überflüssige Items können wir nämlich in ihre Bestandteile zerlegen. Das Material nutzen wir dann, um neue Ausrüstung zu schmieden, oder wir werten damit einen alten Gegenstand um einen Rang auf. Eigentlich ein gutes System, das aber deutlich mehr Bedienkomfort vertragen könnte. Immerhin brachte der Patch 1.05 hier ein bisschen Linderung, denn


Jede Unterklasse setzt auf andere Waffentypen. Zwerg Bardin kann als Ironbreaker beispielweise Flammenwerfer nutzen.

Wenn dieses langarmige Ekelpaket spawnt, muss das Team zusammenhalten – alleine hat man keine Chance.


Vermintide 2 bietet nur 13 Levels, die aber zumindest toll gestaltet sind. Bald gibt's außerdem Nachschub in Form von DLCs.

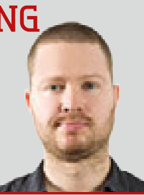
seit dem Update ist es zumindest möglich, auch angelegte Items aufzurüsten. Wer sie aber in ihre Rohmaterialien zerlegen will, muss trotzdem erst umständlich die Klasse wechseln, das Inventar öffnen und den Gegenstand ablegen, bevor man ihn einschmelzen darf. Mühsam!

Die Atmosphäre: Warhammer pur!
Genau wie sein Vorgänger zieht *Vermintide 2* nicht alle Grafikregister, gerade bei der Natur- oder Fellgestaltung ist die Konkurrenz deutlich weiter. Trotzdem sieht *Vermintide 2* großartig aus! Die Gegnerhorden sind gut animiert, die Levels und Texturen glänzen mit hübschen Details, die Beleuchtung ist durchweg stimmungsvoll und die Architektur mancher Umgebungen ließ uns so lange innehalten und glotzen, dass unser Team schon längst über alle Berge war. Auch der starke Sound trägt zur dichten *Warhammer*-Atmosphäre bei: Unsere Helden kommentieren gut gelaunt das Geschehen, treibende Musik aus der Feder von Jesper Kyd (*Assassin's Creed 2*, *Borderlands 2*) sorgt für Spannung und wenn ein Skaven-Swarm über uns herfällt, begleiten sie ihren Angriff mit aufgeregtem Geplapper.

Bugs, Patches und DLCs
Die Technik machte im Test kaum Probleme, die Framerate blieb fast durchgängig stabil und Verbindungsabbrüche und Lags waren sehr selten. Häufiger bekamen wir aber kaputte Ragdoll-Effekte zu Gesicht, außerdem ließ sich der Endboss einmal wehrlos verprügeln – ein blöder Bug, der seit dem Patch 1.04 aber aus der Welt geschafft sein sollte. Einzig die Host Migration ist noch immer schlecht gelöst, denn wenn der Spielführer sich ausloggt oder getrennt wird, muss das gesamte Team die Mission von vorne beginnen! Hier hoffen wir auf weitere Paches. In künftigen Updates soll das Spiel auch Mod-Support erhalten, außerdem ist Unterstützung für dedizierte Server geplant. Dagegen schon jetzt fest integriert: Ein etwas umständlicher Lobby-Browser und ein Twitch-Modus, in dem man sich direkt aus dem Spiel mit dem Streaming-Dienst verbinden kann.

Fatshark hat außerdem schon erste Pläne für kostenpflichtige DLCs bekanntgegeben. Neben rein kosmetischen Items (Skins) für die Helden soll es in Zukunft auch wieder mehrere Erweiterungen geben, die neue Missionen beinhalten. Das klingt gut, denn die 13 Levels mögen zwar toll gestaltet sein, doch nach mehreren Durchgängen verlieren die vorgefertigten Schauplätze, in denen lediglich die Gegner zufällig platziert werden, auch spürbar an Reiz. Etwas mehr Zufallselemente oder verschiedene Pfade durch einen Level hätten dem Wiederspielwert gut getan. Allerdings sollte man hier den Preis berücksichtigen, immerhin kostet *Vermintide 2* gerade mal 28 Euro: Mit 15 Klassentypen, vier Schwierigkeitsgraden und 13 Levels bietet *Vermintide 2* trotz all seiner Wiederholungen eine Menge Spiel für wenig Geld! ❑

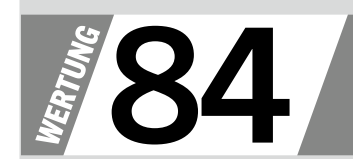
MEINE MEINUNG
Felix Schütz



„Knifflig-gutes Koop-Gemetzel zu einem tollen Preis!"

Anfangs musste ich schmunzeln: Gleich der erste Kotztroll wischte mit meiner Stufe-1-Gruppe dermaßen den Boden auf, dass ich schon befürchtete, beim Anspruch hätte es Fatshark diesmal übertrieben! Aber nach ein paar Spielstunden war der anfängliche Frust verflogen, denn die Rollenspiel-Anleihen und das entspannte Lootsystem sorgen dafür, dass sich schnell Erfolge einstellen. Hier und da hätte ich mir mehr Fortschritte gegenüber dem Vorgänger gewünscht, Teil 2 verfeinert die alte Formel eher anstatt sie wirklich voranzutreiben. Trotzem ist *Vermintide 2* ein großer Spaß: Für eine halbe Stunde Rattenköpfe fliegen lassen, aufleveln, neue Schwierigkeitsgrade ausprobieren und seine Spielweise verbessern, das motiviert! Allerdings braucht *Vermintide 2* schon bald frischen Content: Die 13 Levels sind zwar fein, aber irgendwann hat man sich eben daran sattgesehen. Wie lange ich dem Spiel die Treue halten werde, dürfte also davon abhängen, wie schnell Fatshark Nachschub liefert! Für 28 Euro ist *Vermintide 2* aber schon jetzt ein tolles Paket, das seinen Preis absolut wert ist.

PRO UND CONTRA
- ➕ Spannende, brachiale Nahkämpfe
- ➕ Großartige *Warhammer*-Atmosphäre
- ➕ Fünf Klassen in drei Varianten
- ➕ Neue Talentbäume und Fähigkeiten
- ➕ Mehr Beute als im Vorgänger
- ➕ Helden aufleveln beschäftigt lange
- ➕ 13 toll gestaltete Levels
- ➕ Sehr fairer Preis (28 Euro)
- ➖ Auf Dauer ziemlich repetitiv
- ➖ Gelegentliche Frustgefahr
- ➖ Attribute für Spieler nicht einsehbar
- ➖ Einige Spieldetails schlecht erklärt
- ➖ Keine neuen Hauptklassen
- ➖ Heldenkommentare wiederholen sich
- ➖ Host Migration startet Mission neu




Jede der 15 Unterklassen hat einen eigenen Mini-Talentbaum – das sorgt für mehr Langzeitspaß!


Nervenaufreibend: Der Packmaster zerrt wehrlose Helden von der Gruppe weg und knüpft sie auf.

Die Wetterbedingungen beeinflussen das Leben der Wikinger. Im Winter produzieren sie weniger Holz und Nahrung, obendrein verringert sich die Angriffsstärke der Soldaten.

Northgard

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Shiro Games
Publisher: Shiro Games
Erscheinungsdatum: 7. März 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 12 Jahren

Northgard ist Aufbaustrategie für Naturburschen – unser Test verrät, warum das Indie-Spiel eine Alternative zu *Die Siedler* & Co. darstellt.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Der Klassiker *Die Siedler* gilt als Begründer des Aufbaustrategie-Genres. Neben dem langsamen Errichten eines eigenen Königreichs steht in der Blue-Byte-Reihe vor allem der oftmals beschworene Wuselfaktor im Mittelpunkt: Fleißige Computer-Figürchen hämmern, ernten und ackern, was die Werkzeuge hergeben, und erzeugen auf dem Bildschirm die herrliche Illusion eines wilden Treibens. Die französische Indie-Produktion *Northgard* von Entwickler Shiro Games verließ Anfang März 2018 nach über einem Jahr Steams Early-Access-Stadium und wandelt auf den Spuren von *Die Siedler*.

Wikinger auf dem Kriegspfad

Eine der wichtigsten Veränderungen der für rund 30 Euro erhältlichen Vollversion von *Northgard* im Vergleich zum Early Access ist die aus elf Kapiteln bestehende Einzelspielerkampagne. Sie dient vor allem als Tutorial für die Online-Optionen und das freie Spiel, erzählt aber auch eine kurze, durchaus nette Geschichte vom Konflikt mehrerer Wikingerstämme. Der Clan der Raben überfällt zu Beginn des Spiels das Dorf des Nordmanns Rig. Der Krieger entkommt als einziger dem blutigen Angriff und bläst nun zum Rachefeldzug. Doch zu diesem Zweck muss er natürlich zunächst ein neues Volk um sich scharen.

Shiro Games präsentiert den Plot von *Northgard* in hübschen Comic-Bildern und einfachen Texten. Die deutsche Übersetzung ist im gesamten Spiel allerdings noch nicht fehlerfrei und wirkt teils etwas holprig. Besonders einige Informationstexte sind mitunter irreführend. Steht etwa ein Dorfbewohner tatenlos herum, erhält er den Warnhinweis „Hat keinen Beruf“, gemeint ist an dieser Stelle aber „Hat keine Arbeit“ oder „Hat nichts zu tun“.

Gewohntes Rezept, freie Berufswahl

In den ersten Minuten erinnert *Northgard* stark an *Die Siedler*: Wir starten mit lediglich einer Handvoll Dorfbewohnern und dem Gemeindehaus. Als Rohstoffe dienen zunächst Holz und Nahrung. Also zie-



In Waldgebieten gehen Jäger auf die Pirsch und bringen wertvolles Fleisch mit nach Hause. Allerdings tummeln sich in diesen Arealen auch oft Wölfe, die sogar nahegelegene Hütten attackieren.

Das Forschungssystem bietet vergleichsweise wenig Möglichkeiten und stärkt letztlich nur die Bereiche Produktion, Handel und Kampf. Hinzu kommen Boni durch das Erforschen von Kreiszeichen.

hen wir Holzfällerhütten hoch und platzieren Fischer an Seen. Doch während die munteren Siedler ihre Dienste mehr oder minder automatisch verrichten, haben wir in *Northgard* die volle Kontrolle über jeden einzelnen Dorfbewohner.

Sobald ein Gebäude steht, weisen wir diesem einen Arbeiter zu. Aus dem Dorfbewohner wird dann auf Tastendruck ein Jäger, ein Heiler oder sogar ein Krieger. Unsere Wikinger sind aber nicht auf einen einzelnen Job festgelegt. Das Wechseln der Aufgaben gehört zu den Kernelementen des Spiels und so passen wir unser Volk immer wieder auf die aktuellen Gegebenheiten an. Denn nur, wenn unsere Untertanen zufrieden sind, vermehren sie sich auch. Wir benötigen also ausreichend Holz und Nahrung, zudem beeinflusst der Zustand der Kolonie die Laune der Kameraden. Zu viele Verletzte nach einer heftigen Schlacht drücken etwa auf die Stimmung und auf die „Zeugungswilligkeit".

Winter is coming

Northgard gibt sich betont minimalistisch. Komplexe Produktionsketten existieren nicht, sämtliche Rohstoffe wandern fertig ins Lager. Diese Einfachheit irritiert zunächst, denn auch wir suchten nach den komplexen Einstellungen zum Mikromanagement und vermissten teils Statistiken über Warenmengen, Zufriedenheit und Produktivität. Alle Daten finden direkt auf dem Hauptbildschirm Platz und sind jederzeit abrufbar. Die eigentliche Herausforderung besteht daher im Optimieren der Möglichkeiten. Allerdings wirft uns *Northgard* dabei immer wieder Knüppel zwischen die Beine.

Unter der leichtgängigen (Aufbau-)Schale verbirgt sich nämlich ein knackiger Überlebenskampf, der uns gerade mit veränderten Grundeinstellungen im freien Spiel mächtig Nerven kostet. Die Gebietserweiterung erfolgt über das Erforschen von Sektoren mithilfe von Spähern und dem anschließenden Kauf der Gebiete mit Rohstoffen. Der Haken an der Sache: Oftmals warten in den neuen Bereichen Feinde wie Bären, Wölfe oder später sogar Drachen und andere Stämme auf uns. Eigene Truppen rekrutieren wir gegen die Spielwährung Kröwne direkt aus der Bevölkerung und lassen sie im simplen Kampfsystem antreten.

Der größte Feind ist aber die Natur selbst: In regelmäßigen Abständen erschüttern Wetterereignisse und Katastrophen die Wikingerwelt. Rattenplagen und Erdbeben sorgen für Versorgungsengpässe und schließlich stellen strenge Winter die gängigste Herausforderung dar. Haben wir nicht ausreichend Feuerholz und Nahrung im Lager, wächst unsere Kolonie über viele Spielminuten nicht. Gehen uns die Vorräte aufgrund des höheren Verbrauchs aus, verhungern unsere Dorfbewohner sogar. In diesen schwierigen Zeiten kommt das Jobsystem ins Spiel: Wenn sich strenge Winter ankündigen, kommandieren wir am besten frühzeitig Arbeiter zur Nahrungsmittelbeschaffung ab und verhindern so bereits im Vorfeld Engpässe. Eine gute Vorbereitung ist in *Northgard* – trotz des scheinbar simplen Aufbau-Gameplays – nämlich alles!

Kleines Aufbaupaket

Wenn uns bei *Northgard* etwas fehlt, dann die Abwechslung bei häufigerem Spielen. Spätestens nach der Kampagne kennen wir alle Gebäude auswendig und haben gewisse Routinen entwickelt. Noch mangelt es dem Aufbautitel an Varianz und Vielfalt. Die Balance zwischen den Gebäuden stimmt, und dennoch wünschten wir uns noch mehr Möglichkeiten. Die Forschungsabteilung fühlt sich mit nur drei Bereichen und wenigen Optionen viel zu oberflächlich an. Letztlich klicken wir uns auf jeder Karte durch die gleichen Einstellungen und werden viel zu selten zur Änderung unserer Taktik gezwungen. Immerhin: Das Spiel belohnt uns für das Erforschen der Maps. Wer möglichst viele Sektoren erobert, der entdeckt neben wertvollen Mineralienvorkommen auch versteckte Schätze oder Steinkreise zur Förderung von Wissen. Gebäude-Upgrades dienen lediglich der Optimierung, bringen aber keine neuen Bauoptionen.

Sehr schön hingegen: Durch die Kampagne machen wir Bekanntschaft mit anderen Clans und deren wechselnden Eigenschaften. Der Bären-Clan kommt besser mit Kälte klar und verbraucht auch bei Minusgraden weniger Holz und Nahrung. Militäreinheiten des Wolfs-Clans dagegen sorgen für Zufriedenheit bei der Bevölkerung und benötigen weniger Essen. Offline- und Online-Optionen bieten diverse Einstellungsmöglichkeiten wie etwa die Menge der Ressourcen oder die Feindlichkeit der Spielwelt. *Northgard* ist gerade wegen der kompakten Karten und des vergleichsweise heruntergedampften Gameplays auch für Multiplayer-Baumeister mit begrenztem Zeitbudget gut geeignet.

Und da das Spiel lediglich auf einen schlichten Cel-Shading-Grafikstil setzt, läuft es auch auf schwächeren Systemen ausgezeichnet. *Northgard* gewinnt sicherlich keinen Schönheitspreis, erweist sich aber technisch als zweckmäßig und für einen Indie-Titel als durchaus konsequent umgesetzt. Allzu viel Optik-Abwechslung dürft ihr jedoch nicht erwarten: Die sieben zur Verfügung stehenden Karten bieten zwar verschiedene Layouts, besitzen aber allesamt einen ähnlichen Look, da sie in der gleichen Klimazone liegen. ❑

MEINE MEINUNG

Olaf Bleich (Freier Redakteur)



„Gute Balance, nette Ideen: Eine echte Siedler-Alternative!"

Northgard mauserte sich in den vergangenen Monaten vom hoffnungsvollen Early-Access-Projekt zum ernstzunehmenden Spiel. Der französische Aufbautitel holte mich sofort ab und überzeugte bei längerem Spielen auch mit seinen inneren Werten. Die Balance zwischen Aufbau, Kämpfen und Rohstoffmanagement stimmt und die verschiedenen Wetterbedingungen und Katastrophen bringen eine frische Komponente mit ein, die hervorragend mit der freien Berufswahl der Dorfbewohner harmoniert. Immer wieder bin ich mit Anpassungen und Optimierungen beschäftigt, ohne dass ich dabei über Statistiken brüte. Dieser Aspekt fehlte mir im Test zuweilen allerdings auch, da gerade die steigenden Ansprüche der Gemeinde mitunter zu willkürlich wirken. Trotzdem: Wer ein etwas anderes Aufbauspiel mit einigen netten Neuerungen zu einem fairen Preis sucht, der wird mit *Northgard* einige vergnügliche Stunden abseits des *Siedler*-Universums verleben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Balance zwischen Aufbau, Kampf und Mikromanagement
- ➕ Natur mit großem Einfluss auf die Kolonie
- ➕ Einfach und einsteigerfreundlich, aber dennoch komplex
- ➕ Freie Verteilung der Berufe
- ➕ Sechs Clans mit verschiedenen Eigenschaften
- ➖ Kaum echte, bedeutsame Forschungsoptionen
- ➖ Zu wenige Gebäudetypen
- ➖ Wenige Statistiken
- ➖ Ärgerliche Übersetzungsfehler in der deutschen Version
- ➖ Karten größtenteils mit sehr ähnlichem Look





Scharmützel mit anderen Stämmen laufen nach dem bekannten Schere-Stein-Papier-Prinzip ab: Einfache Schwertkämpfer sind etwa besonders effektiv gegen Axtwerfer.



Im Spielverlauf treffen wir nicht nur auf wilde Tiere, sondern auch auf Fabelwesen der nordischen Mythologie. Portale etwa bringen bösartige Walküren in die Welt von *Northgard*.

Ihr und euer Mitspieler bzw. eure Mitspielerin erlebt das Geschehen grundsätzlich im Splitscreen, das heißt: Jeder hat seine eigene Spielhälfte.

A Way **Out**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hazelight
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 23. März 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 18 Jahren

Nur für zwei Spieler: Der Regisseur von *Brothers: A Tale of Two Sons* präsentiert ein innovatives Koop-Erlebnis, das aber mehr B-Movie als Spiel sein will.

Von: Felix Schütz

Es war ein kleines Spiel, das große Gefühle weckte: *Brothers: A Tale of Two Sons*, mit dem Starbreeze vor fünf Jahren ein erzählerisches Kleinod gelang! Einer der kreativen Köpfe hinter dem Überraschungshit war Josef Fares. Der ehemalige Filmregisseur kehrte Starbreeze nach dem Release von *Brothers* jedoch den Rücken zu, gründete das Studio Hazelight und begann dort mit den Arbeiten an seinem nächsten Spiel: *A Way Out*, ein Ausbruchsdrama, das erst auf der letzten E3 unter großem Jubel angekündigt wurde. Fares versprach ein intensives Story-Erlebnis mit cleverem Konzept: War *Brothers* noch ein reiner Einzelspielertitel, ist *A Way Out* ausschließlich im Koop spielbar. Einen Solo-Modus gibt's nicht!

Obwohl die Entwickler betonen, dass der lokale Koop im Splitscreen die beste Art sei, *A Way Out* zu genießen, bietet das Spiel auch einen Online-Modus. Das Besondere daran: Im Online-Koop kann der Käufer des Spiels einen Freund kostenlos einladen, um das Spiel gemeinsam zu erleben! Das bedeutet: Einmal kaufen, zwei Leute spielen! Die Inszenierung bleibt dabei identisch zum lokalen Koop-Modus, ihr erlebt das Abenteuer also auch hier im Splitscreen.

Zwei Knastvögel brechen aus

Ein zweites *Brothers* sollte man von *A Way Out* besser nicht erwarten, denn Fares' neues Spiel ist in erster Linie ein spielbarer Film, der seine Erzählung weit über das Gameplay stellt. Auch erreicht die Geschichte nie die emotionale Wucht eines *Brothers*, füllt die fünf bis sechs Spielstunden aber zumindest mit abwechslungsreichen Schauplätzen und interessanten Einfällen!

Ihr und ein Mitspieler übernehmt die Kontrolle von Leo und Vincent – zwei Sträflinge, die beschließen, gemeinsam aus dem Gefängnis auszubrechen. Die beiden Knastvögel sind solide auf Englisch vertont und kommen angenehm geerdet daher, etwa wenn wir im späteren Spielverlauf tiefer in ihre Gefühlswelt abtauchen. Doch über weite Strecken sind die beiden auch überraschend austauschbare Gangstertypen, denen es an Ecken und Kanten fehlt.

Film schlägt Spiel

Dafür überzeugt das Koop-Konzept: Euer Bildschirm ist grundsätzlich zweigeteilt, ihr seht also stets, was euer Partner gerade auf seiner Bildhälfte treibt. Der Splitscreen ermöglicht kreative Perspektivwechsel und clevere Ideen: So könnt und müsst



Es gibt nur wenige Entscheidungsmomente. Die sind zwar spannend, wirken sich aber leider nie aus.



Im letzten Drittel zwingt uns *A Way Out* durch einen faden Ballerabschnitt. Das wirkt unnötig und aufgesetzt.

ihr euch in vielen Szenen gegenseitig unterstützen, etwa wenn ein Spieler gerade seinen Fluchtweg freischaufelt, während der andere den Gefängnisflur im Blick hat, um vor dem nahenden Wachmann zu warnen. Oder wenn sich beide Helden im richtigen Moment gegen eine Tür werfen müssen, die sich nur mit vereinten Kräften aufstemmen lässt. *A Way Out* steckt voller guter Momente dieser Art, spielt sich aber leider viel zu seicht: Knackige Rätsel gibt es nie und Fehler kann man in aller Regel auch nicht machen, da man oft nicht mehr tun muss als auf eine bestimmte Taste zu hämmern. Die Quicktime-Sequenzen und simplen Minispiele unterfordern selbst Einsteiger!

Die Show muss weitergehen

Schneller als wir erwartet hatten, lassen Leo und Vincent den Knast hinter sich. Ab dann entwickelt sich *A Way Out* vom Ausbruchsthriller zum Verfolgerdrama, in dem sich ausgedehnte Dialoge immer wieder mit hektischen Fluchtsequenzen abwechseln. Hier teilen sich beide Spieler auch mal das komplette Bild, etwa wenn sie in einem Kanu einen reißenden Fluss hinabdüsen. Spannend wird's auch in einer Szene, in der Vincent einen Fluchtwagen lenkt, während Leo auf der Ladefläche hockt und heranbrausende Polizeiwagen mit der Schrotflinte beackert. Ziemlich cool ist auch eine ausgedehnte Verfolgungsjagd, in der die Kamera ohne Schnitt zwischen den beiden Helden hin- und herwechselt, während diese sich auf völlig unterschiedlichen Wegen in Richtung Freiheit kämpfen – bei so einer tollen Inszenierung verzeihen wir auch das seichte Gameplay!

Obwohl es moralisch zweifellos fragwürdig erscheint, zählt ein kurzer Abschnitt, in dem wir einen Raubüberfall auf eine Tankstelle verüben, zu den interessantesten Momenten von *A Way Out*. Hier kümmert sich ein Spieler darum, die Kassiererin einzuschüchtern, während der andere sicherstellt, dass Anwesende nicht um Hilfe rufen oder das Weite suchen. Auch wenn uns die Autoren hier viel zu wenig zutrauen (bewaffneter Raub ist schließlich kein Kavaliersdelikt!), beweist die Szene, dass das Konzept des Spiels noch mehr hergegeben hätte.

Entscheidungen wecken Hoffnungen

Das gilt auch für die seltenen Entscheidungsmomente. Als wir etwa während unserer Flucht eine Brücke samt Polizeisperre erreichen, haben wir die Wahl: Wollen wir unter der Brücke eine simple Klettersequenz absolvieren und so ans andere Ufer gelangen? Oder überwältigen wir einen Polizisten, stehlen seinen Dienstwagen und versuchen so, die Sperre zu durchbrechen? Solche Entscheidungen erscheinen zunächst spannend, entpuppten sich aber als belanglos, da sie sich nie langfristig auf die Story auswirken. Stattdessen bekommen wir jede Konsequenz direkt vorgesetzt. Darum wirken sie sich auch nicht nennenswert auf den Wiederspielwert aus – per Kapitelauswahl kann man die anderen Entscheidungen schnell ausprobieren und hat danach alles gesehen.

Lahme Schießereien

Nachdem ein fader Oberschurke die Bühne betritt, mutiert *A Way Out* zum Action-Thriller. Wie schade! Denn sobald sich Vincent und Leo mit Shotgun und Maschinengewehr bewaffnen, um sich in einem Deckungsshooter-Part durch hirnlose Gegnerhorden zu ballern, geht der spannende Story-Ansatz der ersten Spielstunden weitestgehend flöten. Mechanisch funktioniert der Schießbuden-Abschnitt zwar grundlegend, doch so richtig spaßig ist er deswegen leider nicht. Viel besser hätte es uns gefallen, wenn uns das Spiel hier die Wahl gelassen hätte: Warum dürfen wir nicht selbst entscheiden, ob wir lieber ballern, schleichen oder knobeln wollen? Schließlich ist *A Way Out* ein Spiel und kein Film!

Das Finale: dramatisch & kontrovers

Einige der besten Ideen von *A Way Out* warten in den dramatischen Schlussakten des Spiels, für die unterschiedlichen Endsequenzen ließen sich die Entwickler einiges einfallen! Leider macht sich aber besonders hier der Mangel an Entscheidungen bemerkbar: So spannend es auch zugehen mag, waren wir doch enttäuscht, nicht mehr Einfluss nehmen zu können. Regisseur Fares will seine Geschichte eben so zu Ende erzählen, wie er es für richtig hält. Damit nimmt sich *A Way Out* leider einen Teil der emotionalen Wucht, die es eigentlich erzeugen will – denn wenn uns das Spiel eh vor vollendete Tatsachen stellt, fühlen wir uns auch nicht daran beteiligt. Videospiele können mehr!

Preis und Wiederspielwert

Mit fünf bis sechs Stunden ist *A Way Out* ein kurzes Vergnügen und hat obendrein mit einigen Längen zu kämpfen. Manche Dialoge und Cutscenes ziehen sich unnötig hin und bremsen den Spielfluss. Durch die wenigen Entscheidungen kann man allerdings etwas mehr Spielzeit rauskitzeln – wer alle Varianten durchprobiert und beide Enden sehen will, kommt auf rund 40 Minuten zusätzliche Spielzeit. Trotz der linearen Handlung bietet *A Way Out* außerdem genügend Anreize, es ein zweites Mal anzugehen – immerhin kann man das spannende Abenteuer einfach mit dem jeweils anderen Helden bestreiten und bekommt das Spiel dadurch aus einem leicht anderen Blickwinkel zu sehen.

Der Preis von 30 Euro wirkt zunächst happig, allerdings muss man hierbei bedenken, dass *A Way Out* für zwei Spieler ausgelegt ist – das macht also nur 15 Euro pro Kopf!

Die PC-Version erfordert einen kostenlosen Origin-Account. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Cooles Koop-Experiment trotz eindeutiger Schwächen."

Mit handlungsgetriebenen Spielen kann ich mich bestens anfreunden, solange die Story fesselt. *A Way Out* gelingt das jedoch nicht immer: Es hat einige richtig starke Abschnitte, in denen der Splitscreen clever genutzt wird, in denen das Drama zündet, in denen mir meine Helden ans Herz wachsen! Und es hat Abschnitte, die sich zäh anfühlen. Manche wirken gar wie Fremdkörper, etwa der öde Schurke oder der unnötige Shooter-Part samt wilder Dschungel-Verfolgungsjagd. Dafür entschädigt mich das Finale ein wenig, das trotz aller Vorhersehbarkeit für interessante erzählerische Impulse sorgt! Allerdings habe ich gerade in den letzten Minuten ein paar Entscheidungen mit spürbaren Auswirkungen vermisst – gerade hier verschenkt *A Way Out* so viel Potenzial, dass ich mir gar nicht ausmalen mag, wie fantastisch dieses Spiel hätte werden können! So ist es aber leider nur ein nettes Koop-Erlebnis für all jene, die lieber gemeinsam eine Geschichte genießen wollen statt spielerisch gefordert zu werden. Aber genau das kann ja auch mal ganz schön sein.

PRO UND CONTRA

- ✚ Cleveres Splitscreen-Konzept
- ✚ Cineastische, gute Inszenierung
- ✚ Einige interessante Koop-Ideen
- ✚ Abwechlsungsreiche Schauplätze
- ✚ Gelungene Kameraführung
- ✚ Kleine Entscheidungsmomente
- ✚ Online kann man einen Spieler kostenlos einladen
- ▬ Spielerisch sehr simpel und seicht
- ▬ Einige zähe Abschnitte und Dialoge
- ▬ Stupider Third-Person-Shooter-Part
- ▬ Story driftet im letzten Drittel ab
- ▬ Uncharismatisches Heldenduo
- ▬ Streng linear
- ▬ Langweiliger Oberschurke
- ▬ Kurze Spieldauer

WERTUNG 74



Viele Szenen sind spannend, zum Beispiel als Vincent eine Gefängniskrankenschwester ablenkt, während Leo sich aus dem Zimmer schleicht, um ein Werkzeug zu stehlen.



Ab und an dürfen wir in Ruhe erkunden und sogar optionale Minispiele (links ein *Guitar Hero*-Verschnitt) bestreiten.

In *Pizza Connection 3* müssen wir die Geschmäcker von sechs Zielgruppen bedienen und den Standort unserer Lokale entsprechend auswählen. In der Nähe von Sehenswürdigkeiten sind zum Beispiel viele Touristen zu finden.

Pizza Connection

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Gentlymad
Publisher: Assemble Entertainment
Erscheinungsdatum: 22. März 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 6 Jahren

Maria, ihm schmeckt's nicht! Auf der Suche nach den perfekten Zutaten haben die Geschmacksnerven der Entwickler versagt.

Von: Matti Sandqvist

Bei der Menge an Remakes von ehemaligen PC-Hits ist es eigentlich schon verwunderlich, dass wir erst ganze 24 Jahre nach dem Release von *Pizza Connection* eine moderne Fortsetzung der Mafiatorten-Simulation serviert bekommen. Schließlich schwelgen die älteren Semester unter uns in wohlig-schönen Erinnerungen, sobald der Name der Wirtschaftssimulation fällt – und außerdem ist das Führen einer Pizzeria an und für sich eine zeitlose Angelegenheit. Vor allem der kreative Ansatz mit dem Pizza-Editor, das ungewöhnliche Setting und der dazu passende Humor sorgten jedenfalls vor 20 Jahren dafür, dass *Pizza Connection* zu den innovativsten Spielen des Jahres 1994 gehörte. Das mit der Fortsetzung beauftrage Studio namens Gentlymad hat an dem Erfolgsrezept des Originals auch so gut wie nichts verändert, den Nachfolger laut eigenen Worten aber mit „mehr Würze und Extrakäse" auf die Teller gebracht.

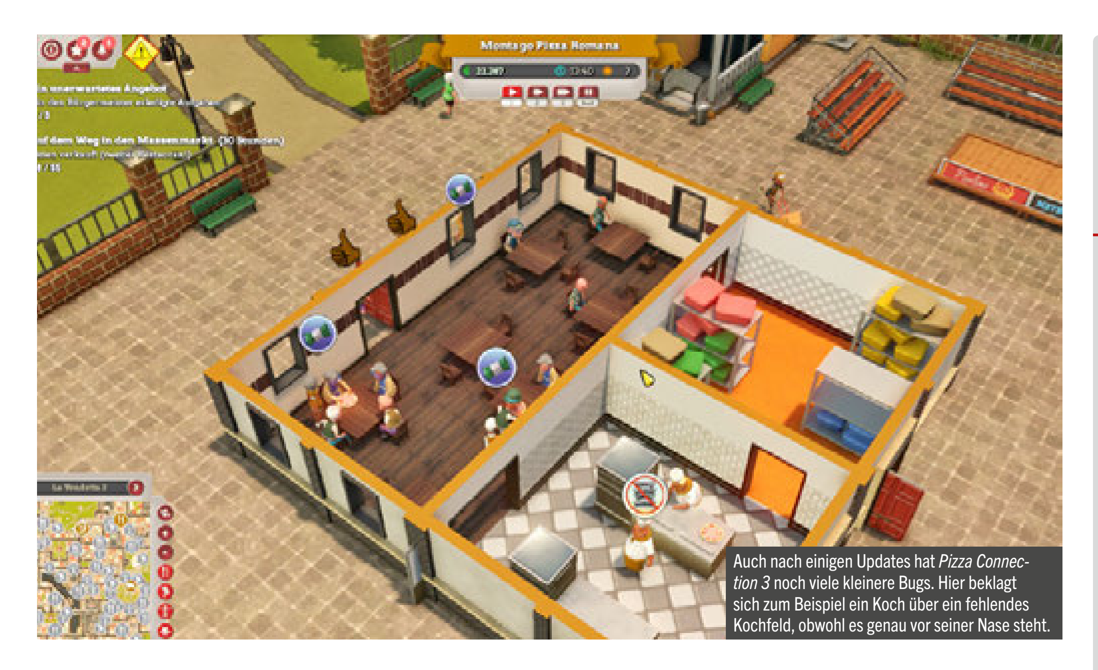
Ganz nach Gusto

Was die angesprochenen Verbesserungen abseits der überarbeiteten Grafik nun genau sein sollen, hat sich uns während des Tests aber nicht wirklich erschlossen – vielmehr haben wir einige Features der Vorgänger im dritten Teil vermisst und uns über die nach wie vor fummelige Bedienung geärgert. So gilt es, aus einer kleinen Pizzabude eine erfolgreiche Fastfood-Kette aufzubauen, indem man mit selbst erstellten Teigfladenkreationen die sechs Zielgruppen des Spiels zufriedenstellt. Die Vorlieben der Studenten, Grufties (damit sind Rentner gemeint, haha), Bonzen, Teenies, Arbeiter sowie Touristen unterscheiden sich dabei je nach Stadt. Zum Beispiel möchten die Arbeiter in Berlin eine deftige Portion Fleisch auf ihren Pizzen sehen, in Paris präferieren sie wiederum eher Fisch und viele Gewürze.

Mit dem Pizza-Editor erstellen wir die passenden Kreationen in Windeseile und legen zudem die Gewinnspanne der einzelnen Teigfladen fest. Wer sich die Arbeit sparen möchte, kann auch einen Chefkoch mit der Kreation beauftragen, wobei jener für seine Dienste eine ganze Stange Geld sehen möchte. Nach einiger Zeit hat man aber den Dreh raus und kann auch locker auf die Beratung verzichten – zumal es am Ende nur auf die Menge



Die Bedienung von *Pizza Connection 3* kann sehr nervig sein. Wir müssen zum Beispiel jeden Stuhl einzeln platzieren – bei größeren Restaurants kann das schon eine Weile dauern.


Auch nach einigen Updates hat *Pizza Connection 3* noch viele kleinere Bugs. Hier beklagt sich zum Beispiel ein Koch über ein fehlendes Kochfeld, obwohl es genau vor seiner Nase steht.

des Belags einer Pizza ankommt und das Aussehen sowie die Verteilung der Zutaten so gut wie keine Rolle für die Bewertung der Kreationen spielen.

Sobald wir genügend Pizzen auf der Menükarte haben, gilt es ein Restaurant zu eröffnen. Dafür suchen wir ein für unsere Klientel passendes Lokal in der Stadt und statten es mit Möbeln sowie einer Küche aus. Hier können wir bei unseren Kunden durch eine passende Einrichtung punkten. Studenten mögen zum Beispiel moderne Möbel, Arbeiter präferieren hingegen eine rustikale Einrichtung. Falls man seine Nerven schonen möchte, kann man auch hier auf die Dienste eines Experten zurückgreifen und einen Innenarchitekten beauftragten. Da das Einrichten eines größeren Restaurants aufgrund der umständlichen Bedienung zeitaufwendig ist (man muss zum Beispiel aus Gründen jeden einzelnen Stuhl an die richtige Stelle setzen), nimmt man die teuren Dienste im späteren Spielverlauf gerne in Kauf – zumal man oft mehr als fünf einzelne Filialen managen muss.

Pizza zum Frühstück

Bevor wir dann unser Restaurant eröffnen können, müssen wir noch Personal einstellen und ein Lagerhaus mieten. Das Einstellen des Personals eröffnet uns schlussendlich keine großartigen taktischen Optionen, sondern artet wie auch die Einrichtung der Restaurants in Arbeit aus. Wir müssen für jede Schicht mindestens einen Koch, eine Bedienung und einen Lieferanten einstellen und dabei darauf achten, wann man mit den meisten Kunden rechnen kann. Dass der große Ansturm an manchen Orten auch um sechs Uhr morgens stattfindet, wollen wir an dieser Stelle gar nicht erst versuchen zu erklären.

Sobald man sich um die Menükarte, die Einrichtung und das Personal gekümmert hat, stehen keine großen Herausforderungen mehr an. Es sei denn, man spielt gegen KI-Kontrahenten, die gerne unsere Filialen sabotieren. Dagegen helfen aber Sicherheitskameras, wodurch wir im freien Spiel eigentlich nur noch neue Restaurants eröffnen und uns allerhöchstens mit der fummeligen Steuerung herumschlagen müssen. *Pizza Connection 3* bietet uns aber auch eine Kampagne an, die unserer Meinung nach aufgrund von unfairen Aufträgen nicht unbedingt als Tutorial dient. So müssen wir bereits im dritten Kapitel innerhalb von 24 Stunden 50 Pizzen verkaufen, was für Anfänger eine geradezu unmögliche Aufgabe darstellt. Auch sonst überzeugt die Kampagne aufgrund ihrer belanglosen Handlung rund um eine Familiengeschichte, der faden Aufträge und der schwachen Inszenierung kaum. Was uns am Ende bleibt, ist eine vereinfachte Version von *Pizza Connection* mit einer unnötig nervigen Steuerung. Immerhin traten im Gegensatz zur ersten Release-Fassung lediglich kleinere Bugs auf. Die fragwürdige Performance mit ihren langen Ladezeiten trübte den eh schon geringen Spielspaß zusätzlich. ❑

MEINE MEINUNG

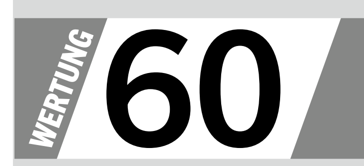
Matti Sandqvist

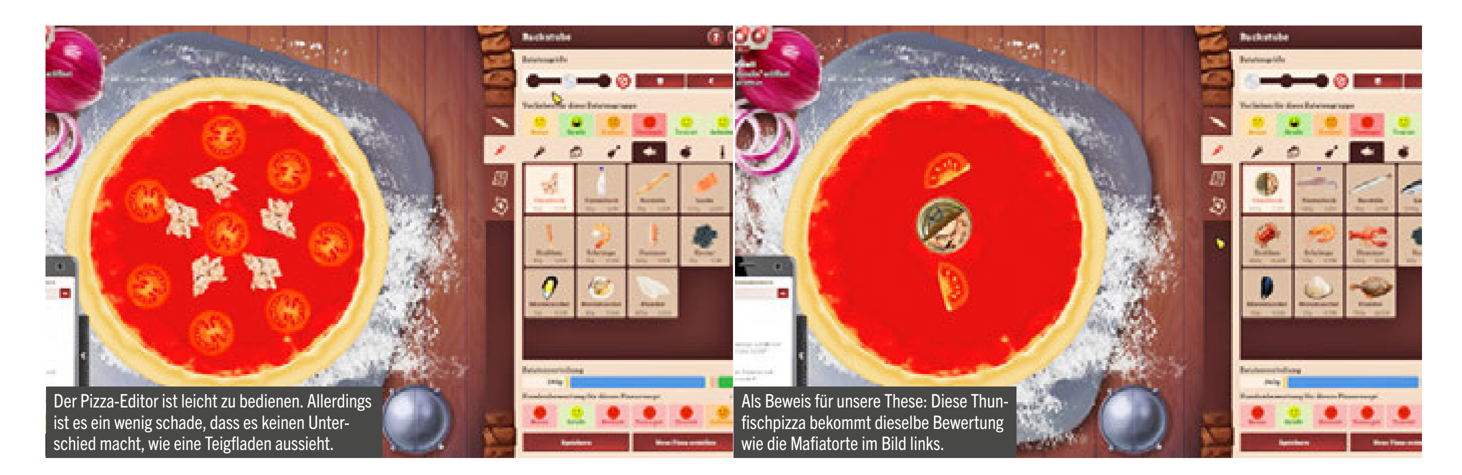
„Zu wenig gesalzen und etwas zäh – schade!“

Ich gehöre tatsächlich zu den älteren Semestern, die den ersten Teil von *Pizza Connection* in guter Erinnerung haben. Jedoch fand ich das Spiel schon damals längst nicht perfekt, vor allem die Steuerung war schon für damalige Verhältnisse viel zu umständlich. Von einem Remake – denn von einer echten Fortsetzung kann bei Teil 3 nicht die Rede sein! – hätte ich neben einer passenden grafischen Überarbeitung zumindest eine moderne Bedienung erwartet. Ebenso wäre es eventuell besser gewesen, wenn man statt des ersten Teils den zweiten Ableger der Reihe als Vorlage genommen hätte – jener hatte deutlich mehr Features in petto. Doch wozu über verschüttete Milch weinen. Neben der wirklich nervigen Steuerung stört es mich, dass der Sandbox-Modus von *Pizza Connection 3* so gut wie keine Herausforderung bietet, weil das Balancing nicht funktioniert. Obendrein ist die Kampagne aufgrund der unfairen Aufträge fast schon eine Zumutung und daher kann ich das Spiel kaum jemandem weiterempfehlen – sowohl die Fans der alten Teile als auch Neueinsteiger werden gleichermaßen enttäuscht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Pizza-Editor ist leicht zu bedienen
- ➕ Die Geschmäcker von unterschiedlichen Zielgruppen müssen bedient werden
- ➕ Eingängiger Soundtrack
- ➖ Umständliche Bedienung
- ➖ Balancing funktioniert nicht
- ➖ Einige Kampagnenmissionen sind unfair
- ➖ Schlechte Performance
- ➖ Kleinere Bugs
- ➖ Kampagneninszenierung kaum der Rede wert




Der Pizza-Editor ist leicht zu bedienen. Allerdings ist es ein wenig schade, dass es keinen Unterschied macht, wie eine Teigfladen aussieht.

Als Beweis für unsere These: Diese Thunfischpizza bekommt dieselbe Bewertung wie die Mafiatorte im Bild links.

Wenn die Ratten-Soldaten uns entdecken, dann müssen wir die Beine in die Hand nehmen!

Genre: Action-Adventure
Entwickler: SeithCG
Publisher: SeithCG
Erscheinungsdatum: 13. März 2018
Preis: ca. € 23,-
USK: nicht geprüft

Ghost **of a Tale**

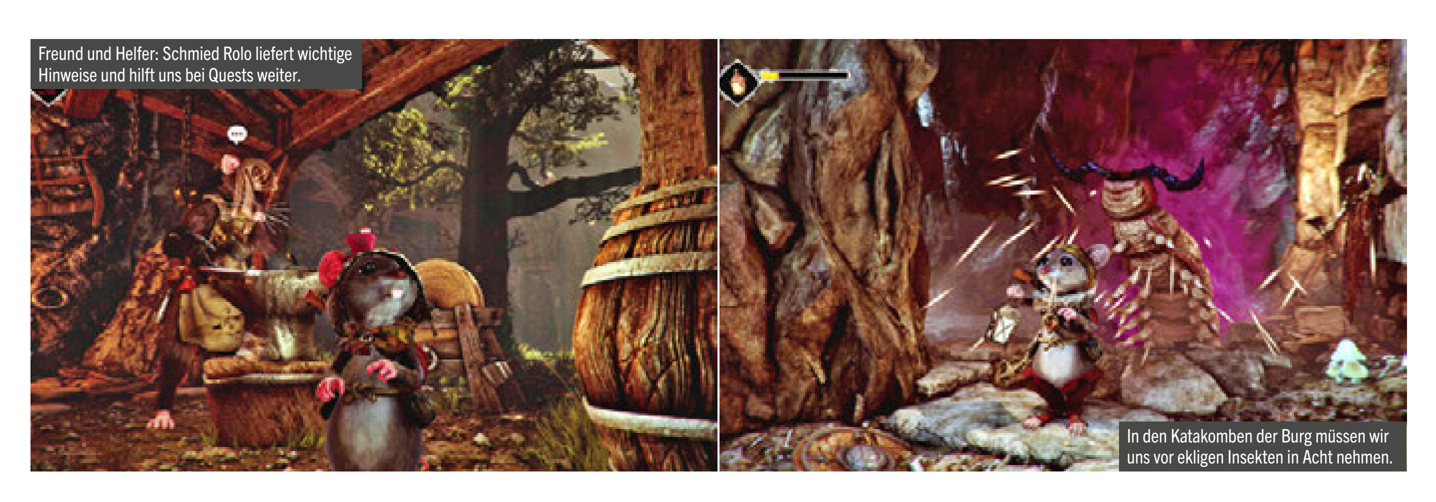
Ein unerhört putziger Held, viel Schleich-Arbeit und ein märchenhaftes Mittelalter-Setting – reicht das für ein fesselndes Fantasy-Abenteuer?

Von: Svenja Klausing und Felix Schütz

Vorhang auf für Tilo, den wohl niedlichsten Helden des Jahres: Im Schleich-Abenteuer *Ghost of a Tale* entdecken wir als putzige Maus eine märchenhafte, von Ratten regierte Mittelalterwelt. Eine tolle Idee, in der fünf Jahre harte Entwicklungszeit stecken! Das Indie-Abenteuer wurde zum Teil durch die Crowdfunding-Plattform Indiegogo finanziert. Kopf des Entwicklerteams SeithCG ist Lionel Gallat, der bereits als Animation Director bei Trickfilmen wie *Ich – Einfach unverbesserlich* beteiligt war. *Ghost of a Tale* ist zwar sein erstes Videospiel, doch sein Talent für schöne Animationen sieht man dem Protagonisten sofort an: Die Bardenmaus Tilo ist herzallerliebst animiert! Seine großen Ohren wackeln bei jeder Bewegung hin und her und die charmanten Kulleraugen bringen auch Hartgesottene zum Schwärmen. Aber kann das Gameplay da mithalten?

Kleiner Nager, großes Abenteuer

Zu Beginn erwacht unser Mäuserich in einem dunklen Verlies, aus dem er prompt wieder ausbricht, um sich auf die Suche nach seiner verschwundenen Frau Merra zu machen. Für die nächsten 12 bis 15 Spielstunden steuert ihr Tilo aus der Third-Person-Perspektive durch eine wunderschöne mittelalterliche Burg, die nur von tierischen Bewohnern bevölkert ist. Die meiste Zeit verbringt ihr mit sorgfältigem Erkunden und dem Sammeln von Hinweisen. Bei der Suche nach Merra unterstützen euch nur wenige, aber gut geschriebene NPCs, die euch Aufträge erteilen und Tipps geben. Im Laufe der düsteren Geschichte trefft ihr auch auf feindselige Tierwesen wie gruselige Spinnen oder Blutegel, die sich aber kinderleicht umgehen lassen. Eine weit größere Gefahr geht von den Ratten-Wächtern aus, die auf den Gängen patrouillieren und die Tilo blitzschnell ins Jenseits befördern!



Freund und Helfer: Schmied Rolo liefert wichtige Hinweise und hilft uns bei Quests weiter.

In den Katakomben der Burg müssen wir uns vor ekligen Insekten in Acht nehmen.

Auf leisen Pfötchen

Da Tilo kein Kämpfer ist, sind Verstecken und Ablenken seine wichtigsten Fähigkeiten. In leeren Fässern, Schränken oder Truhen können wir uns nicht nur prima vor patrouillierenden Wachen verstecken, sondern dürfen auch nur dort unseren Spielfortschritt speichern. Zusätzlich kann man die ohnehin nicht sonderlich schlauen Ratten mit einem Flaschenwurf kurzzeitig ausschalten oder mit Stöcken ablenken, damit wir ungesehen vorbeihuschen können. Schade: Da die Gegner nie unsere Verstecke absuchen und sich leicht austricksen lassen, verfliegt der anfängliche Nervenkitzel beim Schleichen rasch.

Kleider machen Mäuse

Durch Kostüme, die wir im Spielverlauf sammeln, erhalten wir nützliche Boni. Eine Diebesmontur erhöht etwa Tilos Ausdauer beim Rennen und in einer Ratten-Rüstung können wir uns unerkannt durch die Burg bewegen. Nette Idee! Die restlichen RPG-Elemente sind jedoch eher unausgereift. Wenn wir genug Erfahrung sammeln und einen Charakter-Level aufsteigen, erhöht das lediglich unsere Lebenspunkte. Die Charakterentwicklung ist dagegen schön über Quests gelöst: Indem wir kleine Sammelaufgaben für NPCs erledigen, erlernt Tilo neue Fertigkeiten. So lassen wir uns etwa auf Wunsch wichtige Hotspots in der Nähe anzeigen. Das ist auch bitter nötig, denn in den meisten Levelabschnitten bewegen wir uns durch dunkle Höhlen, in denen man kaum die eigene Pfote vor den Augen sieht! Umso wichtiger ist es, immer ein paar Kerzen und eine gefüllte Öllaterne dabei zu haben.

Wunderschöne Optik

Je mehr Areale der Burg ihr erforscht, desto mehr Schlüssel und Schalter findet ihr, die verschlossene Pforten und Geheimgänge freilegen und die euch auch die Kanalisation, Katakomben, Gärten oder einen Hafen zugänglich machen. Das Leveldesign mag anfangs verwirrend sein, doch indem ihr immer wieder an bereits besuchte Orte zurückkehrt, kennt ihr die Burg irgendwann wie eure Westentasche. Trotz einiger Abkürzungen müsst ihr euch aber auf häufige und lange Laufwege gefasst machen. Besonders im letzten Drittel nimmt das Backtracking etwas überhand, während wir wunderschön gestaltete Außenareale erkunden, darunter einen lauschigen Strandabschnitt.

Diese Gebiete sind zwar ziemlich klein, punkten aber mit hübscher Vegetation und tollen Lichteffekten. Auch die schön texturierten Innenräume der Burg strotzen vor liebevollen Details! Zur dichten Atmosphäre tragen außerdem die stimmungsvolle Beleuchtung mit flackerndem Kerzenlicht und ein dynamischer Tag-und-Nacht-Wechsel bei, der besonders in den Morgen- und Abendstunden für malerische Bilder sorgt.

Mehr Hinweise bitte!

Die wenigen NPCs, darunter ein Piratenfrosch und zwei verschlagene Maus-Diebe, sind wunderbar gestaltet. Von ihnen erhaltet ihr Quests, die euch auf eurer Suche nach Merra helfen. Die Dialoge sind überraschend witzig geschrieben, auf Sprachausgabe muss man allerdings verzichten. Etwas schade: Während die anderen Tier-Charaktere mit vielfältigen Wesenszügen glänzen, wirkt unser Held Tilo dagegen eher blass.

Die Aufgaben der NPCs beschränken sich in der Regel auf simple Sammelaufträge, die uns oft Nerven kosten, denn Hinweise sind selten und auch die Beschreibungen der Aufgaben im Questlog fallen mehr als vage aus. In Sachen Spielerführung zeigt sich *Ghost of a Tale* geizig, was manche Spieler abschrecken könnte! Obwohl wir für jedes Gebiet Karten finden, helfen diese uns kaum weiter. Wir hätten uns gerne selbst wichtige Markierungen auf der Map notiert, etwa um verschlossene Türen oder Truhen einzuzeichnen! Um *Ghost of a Tale* zu genießen, braucht es also hohe Beobachtungsgabe und guten Orientierungssinn, sonst seid ihr oft rat- und planlos unterwegs, zumal viele Schalter und sammelbare Objekte nur schwer in den dunklen Levels erkennbar sind. Hat man dann aber endlich das gesuchte Objekt oder einen neuen Pfad gefunden, fühlt sich das öfters mal an wie ein Sechser im Lotto! Das macht einerseits den Reiz des Spiels aus, birgt andererseits aber auch die Gefahr, dass man sich schnell langweilt.

Ein Lichtblick ist der Schmied, der eure erste Anlaufstelle sein sollte, wenn ihr mal nicht weiter wisst: Er unterstützt euch in fast allen Quests, indem er euch kleine Hinweise und Tipps zum weiteren Vorgehen gibt. Das kostet zwar etwas, doch zum Glück sind reichlich Goldmünzen im Spiel verteilt!

Schwächen im Gameplay

Die frei belegbare Steuerung reagiert gut und präzise, lediglich die Kamera ist an einigen Orten problematisch, da sie oft sehr nah am Helden klebt. Das stört vor allem in engen Levels wie der Kanalisation, sorgt aber auch für eine interessante Perspektive, die Tilos geringe Größe gut rüberbringt. Leider kommt Tilos Rolle als Maus spielerisch kaum zum Tragen: Wir können weder Löcher graben noch Mauselöcher nutzen oder an Holzbalken raufkrabbeln. Hier verschenken die Entwickler Möglichkeiten für kreative Rätsel! Die Tatsache, dass Tilo ein Barde ist und stets ein Instrument mit sich herumträgt, geht im Spielverlauf ebenfalls beinahe unter, hier schöpfen die Entwickler ihr Potenzial nicht aus. Auch die Geschichte kommt nicht richtig in Fahrt und mündet obendrein in einem unbefriedigenden offenen Ende. Dafür punktet *Ghost of a Tale* mit so viel Charme und pfiffigen Charakteren, dass sich der Abstecher in die märchenhafte Welt trotzdem lohnt! ❑

MEINE MEINUNG

Svenja Klausing



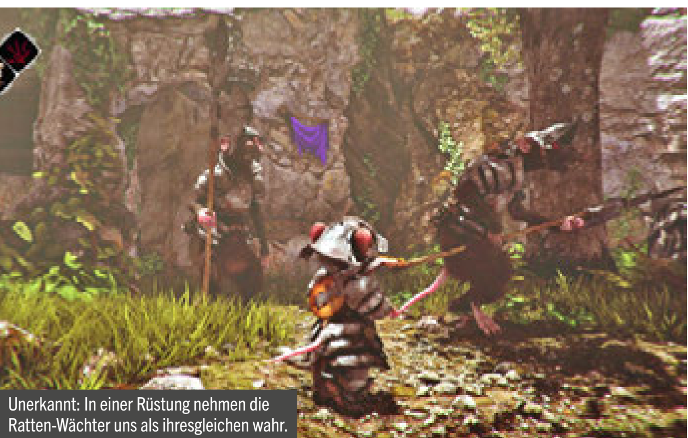
„Hinreißend animiertes Adventure mit Schwächen."

Die ersten Schritte in der mittelalterlichen Fantasywelt sind fantastisch inszeniert und mit Tilo betritt einer der putzigsten Charaktere überhaupt die Bildfläche. Auch die anderen Tierbewohner sind knuffig in Szene gesetzt und die lustigen Dialoge tragen viel zur charmanten Stimmung bei. Obwohl mir vor allem anfangs der große Erkundungsaspekt viel Spaß bereitet hat, war ich später aber zu oft komplett ratlos. Durch die zu vagen Hinweise in den Dialogen und im Questlog bin ich häufig orientierungslos in der Burg und den Außenarealen herumgeirrt. Nach einiger Zeit habe ich zwar das gesuchte Objekt gefunden, trotzdem hat mir das persönlich einfach zu lang gedauert. Außerdem ist die Fantasywelt, in der *Ghost of a Tale* spielt, zwar unglaublich interessant, wird dem Spieler aber nur durch Texte vermittelt. Das Potenzial des wunderbaren Settings, das die Entwickler von SeithCG geschaffen haben, wird einfach nicht ganz ausgeschöpft. Für ein Erstlingswerk kann sich *Ghost of a Tale* aber trotzdem sehen lassen!

PRO UND CONTRA

- \+ Wunderschöne, detailreiche Optik
- \+ Toll animierte Charaktere
- \+ Putziger und ungewöhnlicher Held
- \+ Clever aufgebaute Levels
- \+ Stimmungsvolle Beleuchtung
- \+ Sympathische Nebencharaktere
- \+ Witzige Dialoge (nur in Textform)
- \+ Sammelbare Kostüme
- − Geschichte kommt nicht in Fahrt
- − Viel zu wenig Hinweise in den Levels, auf der Karte und im Questlog
- − Schlechte Spielerführung
- − Held Tilo bleibt im Vergleich zu den anderen Figuren blass
- − Hotspots sehr schwer auszumachen
- − Trotz Abkürzungen lange Laufwege
- − Kamera oft zu nah am Helden

WERTUNG 74



Unerkannt: In einer Rüstung nehmen die Ratten-Wächter uns als ihresgleichen wahr.



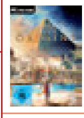
Die trickreichen Diebesmäuse Gusto und Fatale geben Tilo reichlich Aufträge.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Assassin's Creed Origins
Getestet in Ausgabe: 12/17
Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr aber nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. Viele neue RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie erfolgreich auf.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

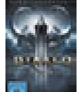
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

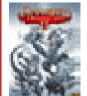
+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



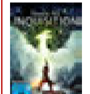
Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Divinity: Original Sin 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Larian Studios
Wertung:	93



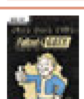
Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Es gibt toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



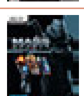
+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Fallout 4: Game of the Year Edition
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeitwelt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Anteil an Action, der zu Lasten der Rollenspielelemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



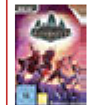
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



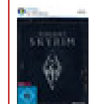
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

ABSTIMMUNG: NEUZUGANG?

FINAL FANTASY XV

Die Testversion kam letzte Ausgabe zu spät für eine ausführliche Abstimmung, deshalb holen wir das diesen Monat nach. Verdient sich das neue *Final Fantasy* bei seinem verspäteten PC-Auftritt einen Platz in unserem Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Grafisch und in Sachen Performance ist die PC-Version von *Final Fantasy XV* den Konsolenfassungen überlegen. Das tolle Action-Kampfsystem und die Interaktion zwischen den liebenswerten vier Hauptcharakteren halten einen sehr lange bei der Stange.

Die Kontra-Argumente
Massive Mängel bei der Nachvollziehbarkeit der Geschichte und die recht leere, zuweilen eintönig gestaltete Spielwelt verschlechtern den sehr guten Gesamteindruck.

Das Ergebnis
Obgleich JRPG-Fans bei *Final Fantasy XV* bedenkenlos zuschlagen können, räumt die Redaktion für das Road-Movie-Abenteuer keinen Platz im Einkaufsführer frei. Aufgrund der starken Konkurrenz im Rollenspiel-Genre verzichten wir auf eine Vergabe des Editor's-Choice-Awards.



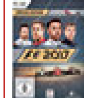
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2017
Getestet in Ausgabe: 09/17
Formel-1-Fans kommen an *F1 2017* nicht vorbei, das Fahrmodell lässt sich detailliert an die eigenen Simulationsbedürfnisse anpassen. Ein Maximum an Authenzität, der tolle Karrieremodus und die kultigen Classic-Inhalte runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	85



Forza Motorsport 7
Getestet in Ausgabe: 11/17
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine motivierende Kampagne erleben – das geht nur in diesem De-luxe-Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	92



+ Forza Horizon 3 — Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer punktet mit Australien als Spielwelt.

Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

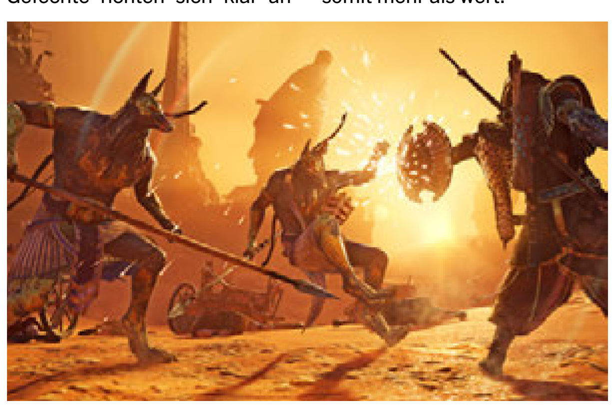
Project Cars 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrerhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der öde Karrieremodus weist aber KI-Schwächen auf.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90

ASSASSIN'S CREED ORIGINS: DER FLUCH DER PHARAONEN



Der (vorerst) letzte DLC zu Ubisofts Action-Rollenspiel ist auch der beste: Für knapp 20 Euro erhaltet ihr eine gut zehn Stunden lange Erweiterung, die mit wunderschön designten neuen Umgebungen punktet. Dazu kommt eine von der ägyptischen Mythologie beeinflusste Hintergrundgeschichte: Mit eurem Hauptspiel hochgezüchteten Helden Bayek besucht ihr neben der Hauptstadt Theben gleich mehrere Totenreiche, in denen es nur so von alten Göttern und fremdartigen Kreaturen wimmelt. Unter anderem machen Riesenskorpione und untote Mumien Jagd auf euch. Diese Gefechte richten sich klar an Kenner des Spiels, der Schwierigkeitsgrad ist angenehm fordernd. Allerdings wird auch Bayek stärker: *Der Fluch der Pharaonen* hebt die Maximalstufe auf Level 55 an, zum Start des DLCs benötigt ihr mindestens einen Stufe-45-Charakter. Habt ihr keinen importierten Spielstand mit einem solchen Fortschritt, stuft der DLC zu Beginn automatisch hoch. So kommt ihr auch in den Genuss einiger neuer Fähigkeiten. Egal ob bei den Skills, den Aufgaben oder in puncto Gegnerdesign: *Der Fluch der Pharaonen* erweitert *Assassin's Creed Origins* um zahlreiche neue Aspekte und ist den Kaufpreis somit mehr als wert!

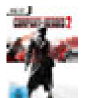


Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



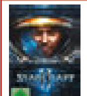
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



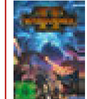
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

+ Total War: Warhammer Getestet in Ausgabe: 06/16
Der Vorgänger bietet vier komplett andere Völker.

Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Übermacht von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

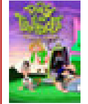


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genrefan zum Pflichtprogram.

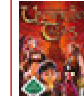
Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreisestory mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

+ Life is Strange: Before the Storm Getestet in Ausgabe: 02/18
Hervorragendes Prequel mit der gewohnt tollen Erzählqualität.

Publisher:	Square Enix
Wertung:	87

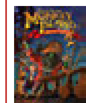


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind Spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Storyqualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

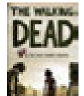


The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

+ The Inner World 2 Getestet in Ausgabe: 10/17
Bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen

Publisher:	Headup Games
Wertung:	85

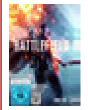


The Walking Dead
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen. Teil 2+3 sind schwächer.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

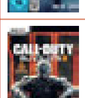
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



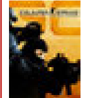
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



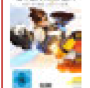
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktikshooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampfspieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Destiny 2
Getestet in Ausgabe: 12/17
Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Activision Blizzard
Wertung:	86



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

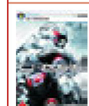
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare Remastered
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die aufgehübschte Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

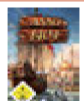


Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

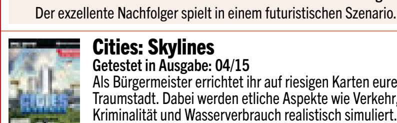


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

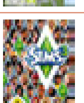
Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



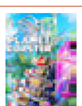
Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Peter empfiehlt



Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	75

Brothers in Arms: Hell's Highway
Getestet in Ausgabe: 11/08
Ist das wirklich schon wieder zehn Jahre her? Die *Brothers in Arms*-Serie wartet verdammt lange auf eine Fortsetzung, Entwickler Gearbox arbeitet aber angeblich endlich an Teil 4. Wenn der genauso atmosphärisch und filmreif daherkommt wie *Hell's Highway*, hätte ich nichts dagegen! Der Zweite Weltkrieg als mitreißende interaktive TV-Serie, das war cool. Nur mehr Anspruch hätte ich beim nächsten Mal gerne.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekelmutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Dead Space 2 Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horrorfortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space 3 Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

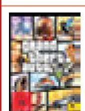
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

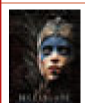
Dishonored 2 Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



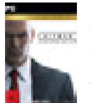
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



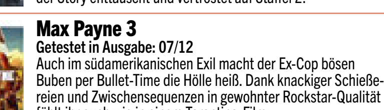
Hellblade: Senua's Sacrifice
Getestet in Ausgabe: 09/17
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen grausige Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Ninja Theory
Wertung:	87



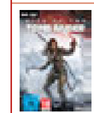
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/16
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

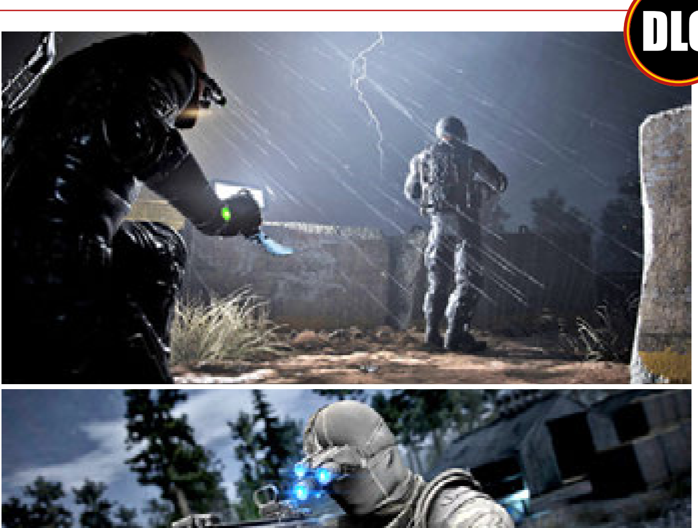
UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

DLC

GHOST RECON: WILDLANDS – SPECIAL OPERATION 1

Sam Fisher ist zurück! Zwar bekommt der Protagonist der *Splinter Cell*-Serie vorerst kein neues eigenes Spiel spendiert, aber zumindest hat er im kostenlosen *Wildlands*-DLC einen Gastauftritt. *Special Operation 1* markiert den Auftakt des zweiten Jahres an Updates und Season-Pass-Inhalten für das Koop-Actionspiel. An der Seite des in der englischen Version von Michael Ironside gesprochenen Helden absolviert ihr eine Reihe von Missionen, die das Schleichen in tiefster Nacht in den Fokus rücken. Als Belohnung winken exklusive Ausrüstungsgegenstände für euren eigenen Protagonisten wie das typische *Splinter Cell*-Nachtsichtgerät und das Sturmgewehr SC-4000. Allerdings gibt es die Items nur für Season-Pass-Besitzer und solche Spieler, welche die Aufträge im Rahmen zeitlich begrenzter Herausforderungs-Events absolvieren. Wer zu spät kommt, muss gut 15 Euro für die Gegenstände löhnen, obwohl die Missionen Teil eines kostenlosen Updates sind. Das ist etwas arg teuer. Der Gratis-DLC ergänzt zudem den PvP-Modus von *Ghost Recon: Wildlands* um einen neuen Spielmodus namens Sabotage, eine neue Multiplayer-Klasse sowie fünf frische Karten für den „Ghost War“-Modus. Auch wer ausschließlich im Einzelspielermodus unterwegs ist, darf sich freuen: Über ein Jahr nach Release des Hauptspiels könnt ihr endlich die Outfits der KI-Kollegen in eurem Vier-Mann-Team anpassen.





Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

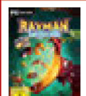


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt“ euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

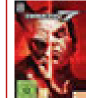
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



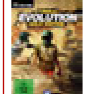
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



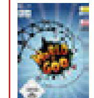
Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

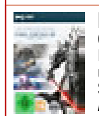


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Final Fantasy 14 Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leerräumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	91



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

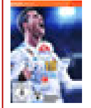


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

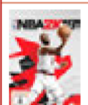
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



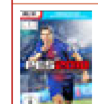
FIFA 18
Getestet in Ausgabe: 11/17
Das beste *FIFA* seit Jahren! Ein überragendes Lizenzpaket und fantastische Stadion-Atmosphäre treffen auf ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger. Die professionell inszenierte Story-Kampagne taugt gut als Einstieg ins virtuelle Kicken.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	87



NBA 2K18
Getestet auf: PCGames.de
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team“ an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2018: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/17
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90



Die Artdirection war so gut, dass *F-Zero GX* auch heute noch prima aussieht. Das würde auf der Switch richtig einschlagen! (Quelle: Nintendo)

Teil 1

Die Wiedererweckung alter Marken: Unsere Wunschliste

So manch altes Spiel war seiner Zeit voraus und hätte eine Neuauflage verdient. In unserem Report machen wir uns auf die Suche nach vergessenen Games-Schätzen.

Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Manchmal kommen sie wieder. Das wusste nicht nur Horrorautor Stephen King mit seiner gleichnamigen Kurzgeschichte, sondern es ist auch bei Spielen der Fall. Selbst wenn der Puls von manchen Spieleserien vor vielen Jahren zum letzten Mal geschlagen haben sollte: Mit digitaler Adrenalinspritze und Reanimationsgerät werden auch mittlerweile faulig muffelnde Klassiker wieder flottgemacht, verjüngende Schönheits-OP durch höhere Produktionswerte inklusive.

Warum machen Spieleentwickler das? Zum einen natürlich aus wirtschaftlichen Gründen. Mit einer bekannten Marke können sie sich an ein bereits etabliertes Publikum richten. Bei kleineren, unbekannteren Spielereihen sind das meistens Zocker, die ihrem Hobby schon seit mehreren Jahrzehnten frönen. Da schwingen dann so einige nostalgische Gefühle mit – durchaus auch außerhalb des eigentlichen Spiels. Lara Croft könnte dann zum Beispiel an die gute alte Zeit der Videotheken erinnern. Wer damals Schüler war, hat vielleicht nach dem Unterricht auf dem Heimweg noch einen Abstecher zum Verleih gemacht. Ganze Regale voller unerforschter Welten für die gute alte Playstation! Und am Eingang begrüßte ein Pappaufsteller von Lara die Nachwuchsabenteurer.

Spiele altern schnell

Eine Wiederbelebung alter Marken muss aber nicht nur Kenner ansprechen. Gute Ideen, herausragende Charaktere und erzählenswerte Geschichten können auf diese Weise an eine neue Generation von Spielern herangetragen werden. Heldinnen wie Lara Croft entwickeln sich so mit und profitieren von der gesammelten Erfahrung. Im ersten *Tomb Raider* von 1996 war die Croft bloß ein oberflächliches Sexsymbol und sollte das Blut besagter Nachwuchsabenteurer in Wallung bringen. Heute ist sie eine glaubwürdige Persönlichkeit, ein plausibler Charakter. Auch in ihren Spielen hat sich viel getan. Damals ist Lara wegen der umständlichen Steuerung ständig mit dem Kopf gegen die Wand gelaufen, heute ist sie so grazil wie nie. Die Industrie hat viel gelernt, wenn es um den Flow in Spielen geht.

Es gibt noch einen anderen guten Grund, alte Marken zu reanimieren: Manche Spiele waren ihrer Zeit voraus und konnten wegen eingeschränkter technischer Möglichkeiten nicht ihr volles Potenzial entfalten. Große Visionen, große Träume. Manchmal macht die Hardware einfach nicht mit, zu schwache Konsolen oder Heimcomputer setzen Grenzen. „Läuft auf meinem Rechner *Crysis*?“ – eine Frage, die sich viele PC-Spieler eine lange Zeit stellten.

Manchmal war sogar das Internet noch nicht so weit. Segas Dreamcast-Konsole hatte zum Beispiel ein Modem, mit dem sich Spieler in ein eigenes Onlinesystem einklinken konnten, lange vor Xbox Live und PSN. Doch anno 2000 waren Breitbandverbindungen noch nicht im Massenmarkt angekommen und das Einwählen über die Telefonleitung doch eher mühselig. Ambitionierte Mehrspielertitel hatten vor allem im diesbezüglich rückständigen Europa nicht den gewünschten Erfolg. Den Luxus zu warten haben Spieleentwickler nicht. Denn wenn sie ihre Idee nicht zeitnah umsetzen, kommt vielleicht jemand anderes und produziert etwas Ähnliches.

In unserer zweiteiligen Reportreihe möchten wir euch Spiele vorstellen, an deren Wiedergeburt Entwickler gerade arbeiten oder die eine Neuauflage verdient hätten. Auf Letzteres wollen wir uns in diesem ersten Teil konzentrieren. Wir werfen zuerst also einen Blick in die Vergangenheit, bevor wir im zweiten Teil in die Zukunft schauen. ❑

MAJESTIC

Entwickler: Anim-X • Erscheinungsjahr: 2001 • Plattform: Windows-PC • Genre: Adventure

Ihr habt noch nie von dem Entwickler Anim-X gehört? Kein Wunder, denn diesen hat es in Wahrheit nie gegeben. Es handelte sich hierbei um eine fiktionale Firma, die in Promovideos von Schauspielern inszeniert wurde. Publisher Electronic Arts erfand Anim-X, um es direkt zu Beginn des Alternate-Reality-Titels *Majestic* wieder zerstören zu können. Ihr wurdet damals nämlich mit der Nachricht begrüßt, dass das Spiel vorbei sei. Huch, was? Die Büros von Anim-X seien zerstört, die Server gestoppt worden. Dahinter steckte eine große Verschwörung, an deren Aufdeckung man sich beteiligen sollte. Alternate Reality bedeutete das Fingieren von E-Mails, Chats, Telefonanrufen, Internetseiten und sogar Faxen. Digitale Brotkrumen, die euch halfen, dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Zusammengehalten wurde alles über ein kleines Programm, das eine Liste mit fiktionalen Freunden und passender Musik für besondere Spielsituationen bot. Damit ihr nicht alles an einem Tag absolvieren konntet, war der Fortschritt limitiert. Außerdem liefen die Aufgaben in Echtzeit ab. Sagte also ein Spielcharakter, dass er am nächsten Tag anrufen würde, tat er genau das.



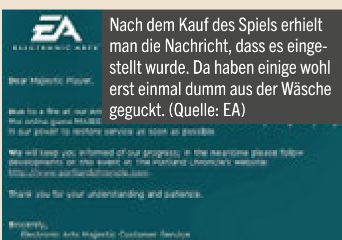
Majestic war in seiner Thematik durchaus düster – und nach dem 11. September einen Tick zu nahe an der Realität. (Quelle: Electronic Arts)

Von der Realität eingeholt

Heute weiß jeder, wie solche Alternate-Reality-Spiele funktionieren, da das Konzept schon etliche Male umgesetzt wurde. Damals, im Jahr 2001, war es aber völlig neu und spannend. Trotzdem blieb der Erfolg aus. Zum einen war zum Spielen die Anmeldung bei einen bezahlten Service von EA nötig, der mit zehn US-Dollar pro Monat zu Buche schlug. Zum anderen musste der Dienst nur wenige Monate nach Launch wegen der Terroranschläge des 11. Septembers pausiert werden. Danach stand niemanden mehr der Sinn nach Paranoia und Verschwörungstheorien. Die Server von *Majestic* wurden noch am Nachmittag der Anschläge abgeschaltet – und gingen nie wieder online. Ob so etwas heute noch funktionieren würde? Informationen verbreiten sich inzwischen irre schnell über das Internet. Wenn EA das Konzept an aktuelle Gepflogenheiten anpassen würde: Ja, warum nicht? Erinnert ihr euch noch, wie die Fans damals bei der Serie *Lost* nach jeder Folge im Netz spekulierten und philosophierten? So etwas Ähnliches könnte ein gut gemachtes Alternate-Reality-Spiel erneut auslösen – hoffentlich mit besserem Ende.



Für die zahlreichen Videos und Bilder im Spiel wurden Schauspieler verpflichtet. (Quelle: EA)



Nach dem Kauf des Spiels erhielt man die Nachricht, dass es eingestellt wurde. Da haben einige wohl erst einmal dumm aus der Wäsche geguckt. (Quelle: EA)



Bei den Verschwörungstheorien und all den zusammenhängenden Texten haben sich die Autoren viel Mühe gegeben. Es kam echtes *Akte X*-Flair auf. (Quelle: Electronic Arts)

VANGERS: ONE FOR THE ROAD

Entwickler: KranX Productions • Ersch.: 1998 • System: Windows-PC • Genre: Genremix, Rennspiel

Vangers war merkwürdig. Richtig merkwürdig. Eine Mischung aus Renn- und Rollenspiel, angesiedelt in einer fremdartigen Welt voller bizarrer Insektenwesen. Manche von ihnen ließen sich noch als Raupe oder Spinne erkennen. Bei anderen Kreaturen vermengten sich verschiedene Arten miteinander. Ein Teil hatte sogar menschliche Züge. Eines dieser Wesen hob Gewichte, während ihr euch mit ihm „unterhalten“ hattet – mit Anführungsstrichen, denn das Vokabular war so fremd, dass es sich erst einmal wie infantiles Gebabbel mit pseudointellektuellen Wortneuschöpfungen anhörte. Kopfkratzend fuhrt ihr dann mit einem Wagen raus in die Wildnis, die euch tot sehen wollte. Die Insektenwesen erteilten euch Aufträge, wenngleich kryptisch formuliert, und ihr tratet dafür gegen andere Vangers an. Siege in Gefechten gewährten Aufrüstungen für den Wagen und öffneten Portale in neue Gebiete. Jedes davon war merkwürdiger, lebensfeindlicher und bizarrer als das andere. Doch mit der Zeit ergab alles Sinn. Das Gebabbel war nützlich, das Ökosystem folgte Regeln. Das Spiel erklärte euch so gut wie gar nichts davon. Aber es war ungeheuer reizvoll, diese abgefahrene Welt selbstständig zu erforschen.

Eigenartig in jeder Hinsicht

Dabei war der Titel nicht besonders einfach zu steuern, auch wenn die Vogelperspektive den Eindruck erweckte. Fahrzeuge konnten sehr träge sein und bei einigen Modellen war das Wenden sehr schwierig. Zum Glück ging es euren Kontrahenten ebenso, wurden sie doch unter Umständen gleichfalls von Erdlöchern verschluckt. Hattet ihr erst einmal eine bestimmte Reputation erreicht, griffen euch schwächere Feinde ohnehin nicht mehr einfach so auf dem offenen Feld an. Zur Fremdartigkeit des gesamten Settings trug die Voxelgrafik bei. Das sind Pixel, die einen zusätzlichen Wert für Tiefe haben. Die gleiche Technik wurde damals von Spielen wie etwa *Outcast* oder *Delta Force* verwendet. Sie ist aber nicht zu verwechseln mit der Optik des bekannten *Minecraft*. Dieses Spiel sieht zwar blockig aus, besteht jedoch aus Polygonen. Die Voxel sorgten bei *Vangers* für eine sehr dynamische Berechnung der Landschaft. Die Wagen hinterließen zum Beispiel Reifenspuren; Objekte und Pflanzen (oder so etwas Ähnliches) ließen sich zerstören. Brüchige Straßen konnten auch einfach einstürzen. Selbst die Kreaturen bestanden aus Voxel, wodurch sie Knetfiguren aus Stop-Motion-Filmen ähnelten.

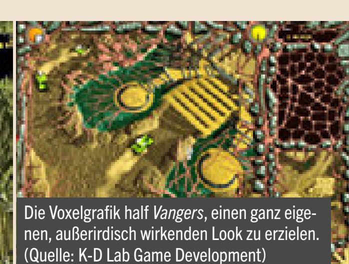
Kopfkratzende Presse

So ziemlich alles an *Vangers* war einzigartig. Die bizarre Welt, die sonderbare Mischung von Genres: Es gibt bis heute kein Spiel, das auch nur im Ansatz ähnlich wirkt. Trotzdem war das Spiel schon bei Erscheinen quasi sofort wieder in der Versenkung verschwunden. Die Fachpresse wusste mit diesem obskuren Werk kaum etwas anzufangen und verglich es mit dem zuvor erschienenen *Grand Theft Auto*. Dabei konnten beide Titel unterschiedlicher nicht sein. Eine Fortsetzung oder Neuauflage zu *Vangers* würde eine zweite Chance darstellen, zumal Voxel für heutige Rechner eine Leichtigkeit sein sollten. Außerdem wollen wir mehr über dieses Universum erfahren. Derselbe Entwickler hat später mit *Perimeter* ein Echtzeit-Strategiespiel über Terraforming gemacht, das die Vorgeschichte zu *Vangers* erzählt.



Manche Orte sahen durch ihre Symmetrie wie Spinnennetze oder andere Nester aus. Wie Rückenmuster von Insekten: schön und doch etwas eklig. (Quelle: K-D Lab Game Development)

Keine Angst! Dieses Raupenwesen wollte euch nicht fressen. Von Kreaturen wie diesen erfuhr man mehr über die Spielwelt und Aufgaben. (Quelle: K-D Lab Game Development)



Die Voxelgrafik half *Vangers*, einen ganz eigenen, außerirdisch wirkenden Look zu erzielen. (Quelle: K-D Lab Game Development)

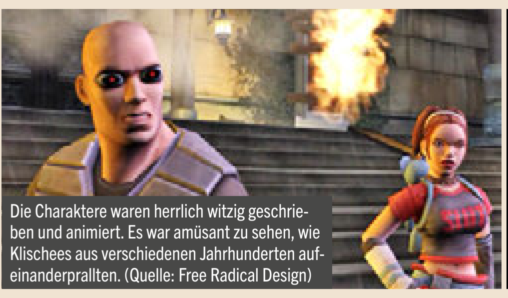


Die Farben des Spiels waren extrem und machten kein Geheimnis daraus, dass die Welt toxisch war. (Quelle: K-D Lab Game Development)

TIMESPLITTERS-TRILOGIE

Entw.: Free Radical Design • Ersch.: 2000 bis 2005 • Sys.: PS2, Xbox, GameCube • Genre: Ego-Shooter

Heutige Ego-Shooter sind farblich eher düster, häufig im Krieg angesiedelt und thematisch sehr ernst. Die Protagonisten wirken nicht selten eindimensional und unsympathisch. Die *Call of Duty*-Reihe trägt mit ihrem kommerziellen Erfolg sicher einen Teil dazu bei. *Timesplitters* hingegen war vor allem eines: unheimlich witzig. Die Menschheit lieferte sich einen Kampf mit Aliens um sogenannte Zeitkristalle. Diese ermöglichten Zeitreisen, weshalb es quer durch alle Epochen ging. Ihr habt Zombies im 19. Jahrhundert in den Katakomben der Notre-Dame bekämpft, euch Revolverduelle im Wilden Westen geliefert oder 300 Jahre in der Zukunft Roboter in einer Maschinenfabrik zerlegt. Alle drei Teile der Shooter-Serie waren irre abwechslungsreich und boten unterschiedliche Protagonisten, die immer ein Klischee aus ihrer Zeitepoche mitbrachten. Harry Tipper kam aus den 1970ern und war Inhaber einer Disco. Natürlich trug er Sonnenbrille, Schlaghose und Schnauzbart.



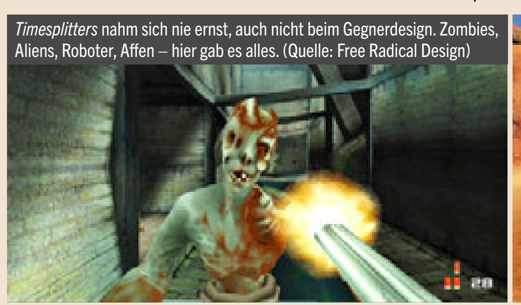
Die Charaktere waren herrlich witzig geschrieben und animiert. Es war amüsant zu sehen, wie Klischees aus verschiedenen Jahrhunderten aufeinanderprallten. (Quelle: Free Radical Design)



Besonders der zweite Teil hatte umfangreiche Mehrspielermodi. In einem ging es darum, eine ganze Horde von Affen aufzuhalten. (Quelle: Free Radical Design)

Verloren in der Zeit

Für Fans markierte der zweite Teil den Höhepunkt der Reihe, da er mit einem Haufen Mehrspieler-Optionen, einem Vier-Spieler-Splitscreen-Modus und sogar einem Leveleditor protzte. Free Radical Design setzte sich aus ehemaligen Entwicklern von Rare zusammen. Insofern wundert es nicht, dass *Timesplitters* sich ähnlich wie der N64-Shooter *Perfect Dark* (2000) anfühlte. Nicht immer war wildes Geballer gefragt, denn behutsames Vorgehen wurde ebenso belohnt. Dass sich alle Spiele mit den Analogsticks auch heute noch sagenhaft gut steuern, trägt zu einer treuen Fangemeinde bei. Aber wo bleibt *Timesplitters 4*? 2007 erfolgte die Ankündigung des Spiels, aber danach wurde Free Radical von Crytek aufgekauft, das 2012 offiziell die Einstellung des Projekts bekannt machte. Ganz vergessen hat man die Serie allerdings nicht, denn der ursprünglich von Crytek abgezweigte und inzwischen im Besitz von Koch Media befindliche Entwickler Dambuster Studios hat in *Homefront: The Revolution* ein paar Levels aus *Timesplitters 2* versteckt. Ob es irgendwann einen vierten Teil geben wird? Nun, die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Zumindest soll mit *Timesplitters: Rewind* bald ein von Crytek abgesegnetes Fan-Remake erscheinen.



Timesplitters nahm sich nie ernst, auch nicht beim Gegnerdesign. Zombies, Aliens, Roboter, Affen – hier gab es alles. (Quelle: Free Radical Design)



Durch die Zeitreise-Story konntet ihr abhängig von der Epoche unterschiedliche Waffen benutzen. Tommy Gun und Laserpistole in einem Spiel! (Quelle: Free Radical Design)

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Entwickler: Monolith • Erscheinungsjahr: 1998 • System: Windows-PC • Genre: Ego-Shooter



In den Gefechten ging es nicht gerade zimperlich zu. Für damalige Verhältnisse war es erstaunlich, dass dieses Spiel überhaupt in Deutschland erschien. (Quelle: Monolith)

Große Kampfroboter, satte Farben und ein Intro mit einem J-Pop-Song: *Shogo* wirkte wie die Umsetzung einer Anime-Serie, wurde aber tatsächlich ausschließlich von westlichen Entwicklern aus der Taufe gehoben. Es hatte den Anschein einer Hommage, inklusive abgedrehter Rachestory, zynischem Humor und schrulliger Charaktere. Ähnlich wie bei japanischen Animationsserien aus den 1980ern und 1990ern war nicht alles todernst gemeint. Es gab zum Beispiel eine optionale Nebenaufgabe, in der ihr für eine Ingenieurin eine entlaufene Katze retten solltet – während ein Sci-Fi-Krieg tobte! Die Sprecher der Figuren trugen ihre Zeilen besonders in solchen Szenen mit viel Elan vor, wodurch die Dialoge ziemlich witzig waren. Schade, dass das Artdesign nicht besonders konsistent wirkte. Heute würde Cel-Shading der Grafik-Engine guttun, aber die satten Farben sorgten trotzdem für das richtige Flair.

Wo ist die Seele geblieben?

Beim Gameplay machte es die Mischung: Ihr wart zur Hälfte zu Fuß unterwegs und habt Soldaten über den Haufen geschossen, während ihr die übrige Zeit in einem großen Kampfmech Platz nahmt. Damit veränderten sich auch die Größenverhältnisse – besagte Soldaten tratet ihr einfach platt. Im Mech wurden zudem die Waffen massiver. Abgefahrene Raketensalven und Laser mündeten in bildschirmfüllende Explosionen. Am bemerkenswertesten an diesem Shooter war vor allem, dass er weitaus experimentierfreudiger und individueller war als spätere Spiele von Monolith. *F.E.A.R.* hatte sicherlich noch seine Eigenständigkeit und war interessanterweise auch von japanischen Horrorfilmen und Mechas inspiriert, doch spätestens mit den beiden *Mordor*-Titeln war das meiste verloren gegangen. Wir wünschen uns ein Spiel zurück, das wieder so viel Witz wie *Shogo* mitbringt. Oder die ebenfalls aus demselben Hause stammende Sixties-Agenten-Action *No One Lives Forever*, deren Lizenzsituation jedoch undurchsichtig ist.



Mit Kampfrobotern trug man Gefechte zwischen Hochhäuserschluchten aus. Das Waffenarsenal war dabei ziemlich explosiv. (Quelle: Monolith)



Die Polygon-Anime-Figuren sind nicht besonders gut gealtert. Kein Vergleich zu aktuellen Spielen wie *Sword Art Online: Fatal Bullet* oder *Ni no Kuni 2*. (Quelle: Monolith)

ANACHRONOX

Entwickler: Ion Storm • Erscheinungsjahr: 2001 • System: Windows-PC • Genre: Rollenspiel



Hauptfigur Sylvester „Sly Boots" Bucelli war ein Verlierer und kassierte leider des Öfteren ein blaues Auge. (Quelle: Ion Storm)



Exploration machte einen sehr großen Teil von *Anachronox* aus. Die Grafik wirkt heute leider sehr blockig, was der Atmosphäre schadet. (Quelle: Ion Storm)

Es gab nicht nur urbane Gegenden zu sehen, die Reise durch das Universum führte an viele unterschiedliche, teils abgefahrene Orte. (Quelle: Ion Storm)

Zufallskämpfe? Nicht in *Anachronox*. Alle Gegner waren schon vorher in der Landschaft sichtbar. Wer schon *Final Fantasy* gespielt hatte, kam sofort damit zurecht. (Quelle: Ion Storm)

Keine Frage: Das Cyberpunk-Genre kommt zurück. Mit *Blade Runner 2049* und *Ghost in the Shell* war es kürzlich auf der großen Leinwand zu sehen. Netflix hat *Altered Carbon* im Angebot und mit *Cyberpunk 2077* haben sogar die Rollenspiel-Experten CD Projekt RED ein heißes Eisen im Feuer. In der bunten Welt der Spiele sind derartige Science-Fiction-Szenarien allerdings auch nicht neu. Einer der erinnerungswürdigsten Vertreter ist *Anachronox* von den *Deus Ex*-Machern. Es war ein umfangreiches Rollenspiel, das dystopische Urbanisierung mit absurdem Humor der Marke Douglas Adams vermischte, unberechenbare Hauptcharaktere inklusive. Der abgehalfterte Privatdetektiv, der grummelige alte Mann und die Femme Fatale in Latex sahen auf den ersten Blick wie Stereotype aus, reagierten jedoch immer wieder überraschend. Man hatte das Gefühl, dass Joss Whedon sich für seine Sci-Fi-Serie *Firefly* ein wenig davon inspirieren ließ.

Zu heutigen Gewohnheiten kompatibel

Anachronox spielte sich beinahe wie ein JRPG. Es gab viele Welten zu erforschen, etliche Dialoge zu führen und zahlreiche Rundenkämpfe mit einer Party aus drei Mitgliedern zu bestehen. Haupt- und Nebenmissionen, viel Zeug zum Sammeln – alles drin, alles dran. Kein Wunder, denn in Interviews gaben die Entwickler an, sich beim Gameplay tatsächlich an Rollenspielen aus Fernost orientiert zu haben, ohne aber deren audiovisuellen Stil zu imitieren. Mit ein paar kleinen Anpassungen an der Steuerung würde *Anachronox* heute daher prächtig auf Konsolen funktionieren. Groß umgewöhnen müsstet ihr euch nicht. Nur die Grafik ist mit ihrer polygonarmen, blockigen Optik sehr schlecht gealtert. Bei einem Remake könnte man den Inhalt fast eins zu eins übernehmen, nur das Drumherum hält selbst mit zwei zugekniffenen Augen nicht mehr mit. Außerdem gäbe es eine Chance, unbeantwortete Fragen zu klären. Eigentlich hatten die Entwickler *Anachronox* als Trilogie geplant, weshalb das Ende des Spiels ziemlich unbefriedigend war.

REALMS OF THE HAUNTING

Entw.: Blue Moon Red Owl • Ersch.: 1996 • System: MS-DOS-PC • Genre: Survival-Horror, FMV-Adventure



Die Lösung zu den Rätseln war nicht gleich offensichtlich. Generell zählte *Realms of the Haunting* zu den schwierigeren Horrortiteln. (Quelle: Gremlin Interactive)

Trotz früher 3D-Grafik steckten die Umgebungen voller Details. Für damalige Verhältnisse waren auch die Lichteffekte ziemlich beeindruckend. (Quelle: Gremlin Interactive)




Klingt seltsam, aber mit dem Cursor wurde auf die Feinde gezielt. Heute würden wir uns ihn wegwünschen, damit er nicht ständig im Bild ist. (Quelle: Gremlin Interactive)



Das Bildformat der Videosequenzen war meistens leider auf seltsame Weise gequetscht. Das Problem hatten damals viele FMV-Adventures. (Quelle: Gremlin Interactive)

Full-Motion-Video-Adventures wurden erst kürzlich mit Titeln wie *The Bunker* oder *Late Shift* wiederbelebt. Auch *Her Story* hat dazu beigetragen. In den 1990ern und frühen 2000ern gab es unzählige davon. Die Formel: überschaubare Rätsel, reale Schauspieler und in vielen Fällen völlig überdrehte Hintergrundgeschichten. Die Entwickler haben es ausgenutzt, dass sie durch CGI-Grafiken quasi alles darstellen konnten. Höllenvisionen, Film-noir-Sci-Fi oder Exkursionen auf Sexplaneten – in der goldenen Ära der FMV-Adventures gab es nichts, was es nicht gab.

Pixelig und doch gruselig

Einer der bemerkenswertesten Titel war *Realms of the Haunting*. Es mischte Point&Click-Adventure, Survival-Horror, Ego-Shooter und Videosequenzen mit einer mysteriösen Horrorstory um einen Kampf gegen Dämonen. Für damalige Verhältnisse waren sowohl die komplexen, mannigfaltigen Umgebungen als auch die umfangreiche Dramaturgie sehr ambitioniert. Mitte der 1990er waren die Spieler atmosphärische Erzählungen in Games nur aus (Text-)Adventures gewohnt. Während auf Konsolen *Resident Evil* Angst einjagte, hatten PC-Spieler mit *Realms of the Haunting* ein passendes Pendant. Erstaunlich aus heutiger Sicht ist vor allem, wie gering der Fremdscham-Faktor bei den Zwischensequenzen war. Klar, hier agierten nur Nachwuchsschauspieler, aber die Gespräche waren wirlich passabel geschrieben, und die Dialogoptionen verdammten nicht zum bloßen Zuschauen. Ebenso haben die Umgebungen wenig an Reiz verloren. Schattige Geisterhäuser, rätsellastige Katakomben und persische Tempel wirken trotz Pixel-3D-Look auch heute noch erstaunlich atmosphärisch. *Realms of the Haunting* war seiner Zeit klar voraus und hätte unbedingt eine Neuauflage verdient.

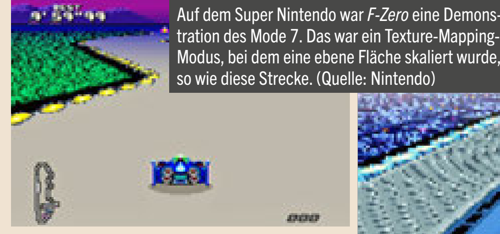
F-ZERO-SERIE

Entw.: Nintendo • Ersch.: 1990 bis 2004 • System: SNES, GBA, N64, GameCube • Genre: Future-Racer

Jetzt mal Butter bei die Fische: Warum zum Geier bringt Nintendo keinen neuen Teil von *F-Zero* raus? Die Reihe ist mindestens so bekannt wie Sonys *Wipeout* und hat uns den ikonischen Captain Falcon gebracht. Vor allem *F-Zero GX* auf dem GameCube hat Freunde von futuristischen Rennspielen auf die Knie fallen lassen: Irre Geschwindigkeit! 60 Bilder pro Sekunde! Strecken mit wechselnder Schwerkraft! Haarnadelkurven! Loopings! Schraubenzieher!

Whoosh!

F-Zero GX hatte alles, was ein gutes Spiel aus diesem Genre braucht. Die an Achterbahnen erinnernden Strecken waren turbulent und anspruchsvoll, die Steuerung exzellent, die Gegner clever und der Wiederspielwert hoch. In seiner gesamten Aura sprühte das Spiel nur so vor Arcade-Flair. Manche Nebencharaktere könnten



Auf dem Super Nintendo war *F-Zero* eine Demonstration des Mode 7. Das war ein Texture-Mapping-Modus, bei dem eine ebene Fläche skaliert wurde, so wie diese Strecke. (Quelle: Nintendo)

dem Sega-Kultspiel *Space Channel 5* entsprungen sein (das auch eine Neuauflage braucht!) und die schnelle Musik ist darauf getrimmt, den Puls in die Höhe zu treiben. Das kommt nicht von ungefähr: *F-Zero GX* wurde ursprünglich für die Spielhallen entworfen und stellte eine Zusammenarbeit zwischen Nintendo, Namco und Sega dar.

Vrooom!

Mit *Fast RMX* haben die deutschen Entwickler von Shin'en zwar ein ähnlich



F-Zero: Maximum Velocity hatte mehr Details als seine SNES-Vorgänger und macht auch heute noch viel Spaß. (Quelle: Nintendo)

gelagertes Spiel für die Nintendo Switch veröffentlicht, aber *F-Zero* fühlt sich doch etwas anders an. Nintendo-Entwicklerlegende Shigeru Miyamoto sagte einmal, dass er die Faszination der Spieler für diese alte Serie nicht nachvollziehen könne, weshalb er einen neuen Teil für unwahrscheinlich halte. Aber wenigstens ist der Auftritt von Captain Falcon in *Smash Bros.* ein kleiner Hoffnungsschimmer.

WEITERE HEISSE KANDIDATEN FÜR EIN COMEBACK

BLOODY ROAR (Eighting/Raizing, 1997 bis 2003)

Ein 3D-Beat-'em-Up, in dem die Kämpfer sich in Tiere verwandeln konnten! Als vermenschlichte Hasen, Wölfe, Krähen, Löwen, Fledermäuse oder Chamäleons polierten sie sich in exzellent inszenierten Kloppereien die Visage. Mit heutiger Technik sähen die Verwandlungen sicher verdammt cool aus. [Anm. d. Chefred.: Ein neues *Clayfighter* würde ich bei der Gelegenheit auch nehmen. Bitte nicht schlagen …]



INTERSTATE '76 und '82 (Activision, 1998 bis 1999)

Stellt euch *Mad Max* vor, bloß grooviger. In diesen beiden Vehicular-Combat-Titeln hat die Ölkrise von 1973 die USA deutlich härter getroffen, wodurch Benzin teuer und rar war. Deshalb stiegen alle in Karren, fuhren herum und bekämpften sich. Ergibt keinen Sinn, oder? War auch nicht weiter schlimm, denn die Spielwelt versprühte feinstes 1970er-Western-Flair mit Funk und Soul als Soundtrack.



FRONT MISSION (Square Enix, 1995 bis 2010)

Ausgerechnet mit dem arg mittelmäßigen Third-Person-Shooter *Front Mission: Evolved* hat die Reihe ihr Ende gefunden. Eigentlich drehte sie sich um anspruchsvolle Strategie mit Mechs, die in einer ausführlich erzählten Science-Fiction-Dystopie angesiedelt war. Die Kampfmaschinen trugen den lustigen Namen „Wanzer" und es hat ungeheuer Spaß gemacht, mit ihren Fähigkeiten zu experimentieren.



PANDEMONIUM 1 und 2 (Crystal Dynamics, 1997)

Sicher, Jump & Runs gibt es heute eine ganze Menge. Aber selten war eines so herrlich bunt und durchgeknallt wie die beiden Abenteuer von Nikki und Fargus. Beide Spiele nutzten die surreale 3D-Grafik für eine starke vertikale Tiefenwirkung. Wenn die Figuren in schwindelerregende Abgründe sprangen, war der Fall fast spürbar. Bitte mehr davon!



TRESPASSER: JURASSIC PARK

Entw.: Dreamworks Interactive • Ersch.: 1998 • Plattform: PC • Genre: Action-Adventure, Survival-Horror, Ego-Shooter



Jedes Smartphone könnte heute schönere Landschaften darstellen. Aber im Jahr 1998 war das hier eine Sensation. (Quelle: Electronic Arts)

Ihr konntet nur den rechten Arm von Anne bewegen. Den linken hatte sie sich gebrochen. Der wahre Grund: Zwei Arme zu steuern wäre zu kompliziert gewesen. (Quelle: Electronic Arts)

Die Implementierung von „Inverse kinematics" wirkte unreif und führte zu seltsamen Animationen. Trotzdem waren die Dinos aus der Nähe ziemlich beeindruckend. (Quelle: Electronic Arts)

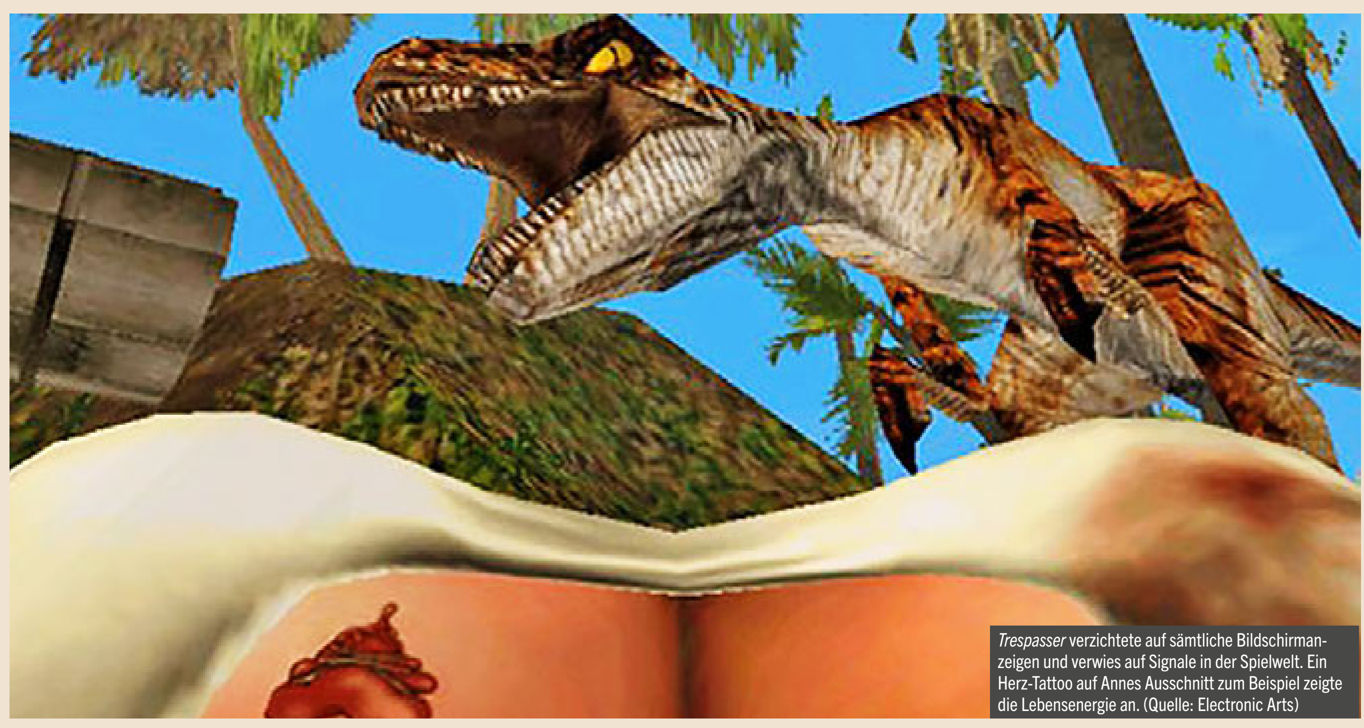
Lizenzspiele sind nicht unbedingt dafür bekannt, Maßstäbe zu setzen. Es gibt Ausnahmen wie die *Batman*-Titel von Rocksteady, aber meistens bedienen sie sich altbewährter Konzepte. Schließlich müssen sie üblicherweise zum Kinostart eines Blockbusters in den Händlerregalen stehen, daher ist die Produktionszeit für Experimente zu knapp. *Trespasser: Jurassic Park* hatte mit dem gleichen Druck zu kämpfen. Es wurde als Sequel zum zweiten Kinofilm *Jurassic Park: The Lost World* konzipiert und ein paar Wochen nach Kinostart veröffentlicht. Doch zahlreiche Probleme bei der Entwicklung ließen nicht nur das Produktionsbudget, sondern auch den Kragen des Publishers Electronic Arts platzen. Eines Tages sagten sie also zum Entwicklerteam: „Nope, das muss jetzt auf den Markt." Das Resultat: ein in allen Belangen hochgradig ambitioniertes Spiel, das dummerweise auf kaum einem PC lauffähig war. Vollgestopft mit etlichen Bugs und Ungereimtheiten im Spieldesign.

Digitales Sequel

Worum ging's? Protagonistin Anne stürzte mit dem Flugzeug ab und strandete als einzige Überlebende an der Küste von Isla Sorna. Prima, eine Insel voller Dinos! Anne wollte hier natürlich nicht bleiben, also kämpfte sie sich durch das Areal, um ein Notsignal zu senden. Um garstige Fleischfresser abzuwehren, schnappte sich Anne provisorisch alles, was nicht niet- und nagelfest war, darunter Steine, Stöcke, Eisenrohre und Dosen. Vor allem von den Sicherheitsleuten zurückgelassene Waffen waren Gold wert, Munition dafür hingegen rar, womit schon fast ein Survival-Horror-Flair aufkam. Fast, denn *Trespasser: Jurassic Park* hatte 1998 zwar schon all das getan, was in Open-World-Spielen von heute selbstverständlich ist, nur eben längst nicht so fluffig umgesetzt. Es war das erste Spiel, das eine Ragdoll-Physik vorweisen konnte. Überhaupt purzelten alle Objekte auf nachvollziehbare Weise durch die Spielwelt. Ambitioniert war auch die Animation der Dinosaurier: Es gab keine vorberechneten Bewegungsabläufe, denn alle Schritte, Schlenker und Kehrtwenden hingen von dem Terrain und der künstlichen Intelligenz ab. Sie suchte sich eigenständig einen Weg über das Gelände. „Inverse kinematics" nennen Fachleute das. Eine Technik, die erst später durch Titel wie *Star Citizen* wieder aufgegriffen werden sollte. Überhaupt bot *Trespasser* eines der ersten digitalen nahtlosen Terrains mit Hunderten von Bäumen.

Überhoben

Aufgrund der schwierigen Entwicklung war das Spiel nicht mit allen damaligen 3D-Beschleunigerkarten kompatibel. Es brauchte eine ungeheure Rechenkraft, um es flüssig darzustellen. Die dickste CPU-Power konnte aber das ungeschliffene Gameplay nicht übertünchen. Die Angriffsmuster der Dinos wirkten unkoordiniert, die Spielgeschwindigkeit zu behäbig. Vor allem die Steuerung von Annes Arm war kompliziert. Auch dieser hatte eine eigene Physik und das Zugreifen musste der Spieler separat steuern. Mit einer Waffe zu zielen? Irre fummelig. Trotzdem: Dieses Konzept, bloß mit neuer Technik? Auf einer Insel voller Dinosaurier gestrandet sein? Dazu noch Survival-Elemente und eine Einbindung in das *Jurassic Park*-Franchise? Oh ja, das würden wir gern sehen. So denken auch ein paar fleißige Modder, die an einem Remake auf Basis der Cry-Engine arbeiten (https://trespassingpetrolia.com).



Trespasser verzichtete auf sämtliche Bildschirmanzeigen und verwies auf Signale in der Spielwelt. Ein Herz-Tattoo auf Annes Ausschnitt zum Beispiel zeigte die Lebensenergie an. (Quelle: Electronic Arts)



Das Kickstarter-Kampagnenziel von *Resonance* ist mit 150 US-Dollar eher bescheiden. Viel wichtiger ist jedoch die damit verbundene Aufmerksamkeit, die schließlich zum Engagement eines Publishers führt.

Kickstarter und Co. – **Ein Fazit**

Die Kickstarter-Kampagne von Tim Schafers Studio Double Fine löste 2012 einen Crowdfunding-Boom aus. Was ist von dem Hype geblieben? **Von:** Stephan Petersen & Maria Beyer-Fistrich

Was für ein kometenhafter Start! Satte 175 Prozent lag das erste Projekt über dem anvisierten Zielbetrag. Kickstarter war von Beginn an eine Erfolgsgeschichte. Drei Unterstützer zahlten insgesamt 35 US-Dollar für das Projekt *Drawing for Dollars*. Der Initiator der Kampagne wollte hingegen nur 20 US-Dollar. Vermutlich hatte die Projektbeschreibung die Backer überzeugt. „Ich liebe es, Bilder zu zeichnen. Und dann male ich sie an.“, hieß es dort. All das war natürlich mit einem Augenzwinkern gemeint. Dennoch: Die Schwarmfinanzierung ist für viele Ideen und Projekte, skurrile und ernsthafte, eine Möglichkeit zur Realisierung. Seit dem Start im April 2009 tummeln sich auf Kickstarter die unterschiedlichsten Projekte – von Brettspielen über Filmprojekte und CD-Alben bis hin zu Büchern und technischen Gimmicks.

Bescheidene Anfänge

Kickstarter hat das Crowdfunding nicht erfunden. Ja, Kickstarter ist noch nicht einmal die erste große Crowdfunding-Plattform. Indiegogo gibt es bereits seit 2008. Aber Kickstarter spielt eine wichtige Rolle im Hinblick auf unser Hobby, die Computerspiele. In den ersten Jahren war die Anzahl an Games-Projekten sehr übersichtlich. Meist bewegten sich die Finanzierungsziele zwischen 5.000 und 20.000 US-Dollar. Hinter Spielen wie *Resonance* (2012), *Kentucky Route Zero* (2013, Act 1) und *Flywrench* (2015) stehen kleine Teams, nicht selten nur ein oder zwei Entwickler.

Nexus 2 war das erste große Computerspiel-Projekt, das auf Crowdfunding setzte. Das ungarische Studio Most Wanted Entertainment wollte einen Nachfolger zum Science-Fiction-Echtzeitstrategiespiel *Nexus: The Jupiter Incident* (2004) entwickeln. Doch das Vorhaben scheiterte. Auf der Crowdfunding-Website Gamesplanet erreichte das Projekt nur rund 100.000 Euro statt der angepeilten 400.000 Euro. Größere Summen bekamen vorerst nur Dokumentationen wie *Indie Game: The Movie* und das *Videogame History Museum*. Ein großer Erfolg war die Dokumentation *Minecraft: The Story of Mojang* von 2 Player Productions, die sich mit der Entwicklung von *Minecraft* (2011) und dessen Hersteller Mojang beschäftigt. Das Finanzierungsziel lag bei stolzen 150.000 US-Dollar. Die Backer gaben jedoch sogar rund 210.000 US-Dollar.

A Double Fine Adventure

Während der Doku-Produktion entstand ein Kontakt zwischen 2 Player Productions und Tim Schafer. Der Veteran sollte in einem Interview seine Gedanken zur Spieleindustrie und zu *Minecraft* äußern. Nach dem Gespräch entwickelte sich hieraus ein Austausch über eine mögliche Zusammenarbeit. Einige Monate später war es dann so weit: 2 Player Productions kam erneut auf Tim Schafer zu und unterbreitete ihm den Vorschlag, eine Dokumentation über die Entwicklung eines Spiels von Schafers Studio Double Fine Productions zu verwirklichen. Bei Schafer traf die Idee auf offene Ohren, allerdings glaubte er nicht an einen tiefgehenden und ehrlichen Einblick, wenn im Hintergrund ein Publisher mit Argusaugen darüber wachen würde, welche Informationen an die Öffentlichkeit dringen. Doch für eine eigene Finanzierung fehlte 2 Player Productions und Double Fine Productions das entsprechende Kapital. Warum also nicht die nötigen Gelder über Crowdfunding einsammeln? Als die Kampagne auf Kickstarter im Februar 2012 startete, lag das Finanzierungsziel bei 400.000 US-Dollar; 100.000 davon waren für die Dokumentation bestimmt, 300.000 für das Spiel. Von den Entwicklungskosten eines AAA-Titels sind solche Summen natürlich unglaublich weit entfernt und auch für die Verhältnisse von Double Fine Productions war die eingeplante Summe recht bescheiden. Im Vordergrund stand ohnehin die Dokumentation und nicht das Spiel. Doch selbst an der Realisierung der 400.000 US-Dollar bestanden ernsthafte Zweifel. Zwar hat es auf Kickstarter schon große Projekte wie das iPhone-Dock gegeben. Computerspielprojekte bewegen sich finanziell hingegen in deutlich niedrigeren Regionen.

Die Bedenken waren unbegründet. Neun Stunden nach Kampagnenstart war das Finanzierungsziel erreicht und nach 24 Stunden die 1-Million-Dollar-Grenze geknackt.

Shadowrun Returns basiert auf dem Pen&Paper-Rollenspiel *Shadowrun* (1989).

Branchenkenner rieben sich die Augen. Was passierte da? Journalisten bemühten sich um ein paar Sätze und Erklärungen von Tim Schafer, der sein Glück selbst kaum glauben konnte, das Ganze aber nach außen hin locker und mit dem ihm eigenen Humor nahm. In Interviews und Twitter hatte Schafer kommentiert, wie das Kickstarter-Projekt zunächst die Budgets von *Monkey Island 1&2* (1990/1991), *Full Throttle* (1995) und schließlich von *Grim Fandango* (1998) knackte. Am Ende gab's rund 3,3 Millionen US-Dollar: Ein neuer Rekord auf Kickstarter. Nicht nur in der Kategorie „Spiele“, sondern generell.

Wie hatte Double Fine Productions das geschafft? Die Antwort: Die Präsentation der Kampagne war einfach klasse aufgezogen und perfekt auf die Zielgruppe ausgerichtet. Bei Letzterer handelte es sich um Adventure-Fans und Old-School-Gamer – die verbinden mit dem Namen Tim Schafer wohlige Erinnerungen an die Kult-Schmiede Lucas Arts und großartige Point&Click-Adventures, aber auch Titel wie das skurrile Action-Adventure *Psychonauts* (2005). Die Kampagnenbeschreibung und die Videos verbanden Humor sowie Selbstironie mit einer kräftigen Portion Nostalgie. Wer etwas tiefer in die Tasche griff, bekam das Spiel in einer klassischen kartonierten Big Box ausgeliefert. In einem Video tauchte *Monkey Island*-Schöpfer Ron Gilbert auf und immer wieder gab es Anspielungen auf die alten Klassiker. Balsam für die seit Jahren darbende Core-Gamer-Seele! Da störte es kaum, dass Double Fine Productions ziemlich wenig über das eigentliche Spiel mitteilte. Es sollte ein klassisches Point&Click-Adventure werden, so viel war sicher. Und mehr wusste man nicht. Selbst der Titel fehlte noch. In der Kickstarter-Kampagne hieß es einfach *Double Fine Adventure*.

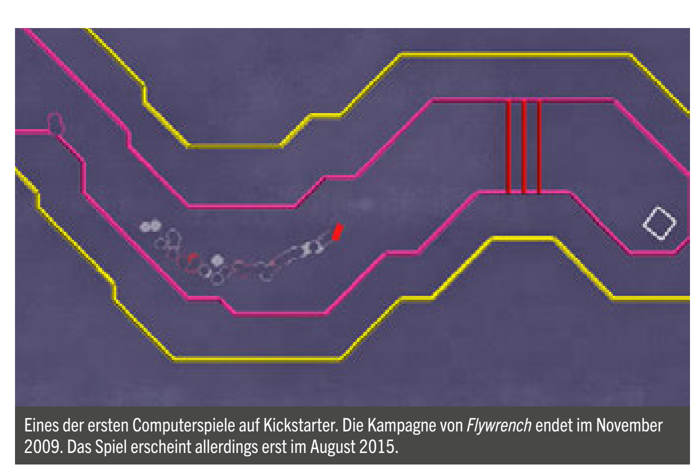
Here comes the boom

Der Erfolg der Kickstarter-Kampagne löste einen Boom auf Kickstarter aus. Plötzlich war das Crowdfunding-Portal in aller Munde. Auf Kickstarter nahm die Anzahl an Spieleprojekten sprunghaft zu. Diese profitierten im Fahrwasser von *Double Fine Adventure*. Das kleine Indie-Rogue-like *FTL: Faster Than Light* (2012) sammelte stolze 200.000 US-Dollar statt der anvisierten 10.000 ein. *Wasteland 2* (2014) erreichte knapp 3 Millionen statt 900.000, *The Banner Saga* (2014) rund 720.000 statt 100.000 und *Shadowrun Returns* (2013) circa 1,8 Millionen statt 400.000. Im Oktober 2012 übertraf *Pillars of Eternity* (2015) sogar den bisherigen Rekord von *Double Fine Adventure*. Fast 4 Millionen Dollar investierten Backer in das Fantasy-Rollenspiel von Obsidian Entertainment. Im Rückblick weiß auch Justin Ma von Subset Games (*FTL: Faster Than Light*), dass das Timing ideal war: „Jeder in der Branche betrachtete Kickstarter als das nächste große Ding. So bekamen wir eine riesige Menge an Aufmerksamkeit, genug Finanzierung, um unseren Spielraum zu erweitern, und tausende Beta-Tester, die elementar für die Test-Phase vor dem Release waren.“

Kickstarter verzeichnete nach dem aufsehenerregenden Erfolg von Double Fine Productions zehntausende neue Nutzer und erklärte das Jahr 2012 zum „Year of the



Hätte Double Fine Productions ohne den Kickstarter-Boom jemals ein Spiel wie *Psychonauts 2* entwickelt? Das ist zumindest fraglich. (Quelle: Fig-Kampagne)


Eines der ersten Computerspiele auf Kickstarter. Die Kampagne von *Flywrench* endet im November 2009. Das Spiel erscheint allerdings erst im August 2015.


Seit fünfeinhalb Jahren sammeln Chris Roberts und Cloud Imperium Games Crowdfunding-Gelder für ihr Weltall-Abenteuer *Star Citizen*. (Quelle: Cloud Imperium Games)


Drawing for Dollars war das erste Projekt auf Kickstarter. Die anvisierten 20 Dollar wurden sogar weit übertroffen: Am Ende kamen 35 Dollar für die Malerei zustande. (Quelle: Kickstarter-Kampagne)

Game". In keiner anderen Kategorie investierten Backer in diesem Jahr mehr Geld. Zudem sind sie insgesamt sehr investitionsfreudig: Der durchschnittliche Games-Backer investiert in zwei bis drei Projekte. In der allgemeinen Euphorie erreichen also viele Games-Projekte ihr Finanzierungsziel. Alle? Nicht ganz. *Nexus 2* unternimmt einen neuen Anlauf auf Kickstarter und scheitert erneut. Die Entwickler wollten 650.000 US-Dollar, am Ende der Kampagne kamen aber gerade einmal rund 160.000 US-Dollar zusammen.

Trotz des Hypes ist also nicht jede Kampagne zwangsläufig ein Erfolg. Auffällig oft erreichen solche Projekte ihr Finanzierungsziel, die mit prominenten Namen aufwarten können. Entwickler-Veteranen wie Tim Schafer (*Double Fine Adventure*), Brian Fargo (*Wasteland 2*), Jane Jensen (*Moebius*) und Al Lowe (*Leisure Suit Larry: Reloaded*) sind wichtige Aushängeschilder für ihre Spiele. Manchmal reicht es auch schon, wenn man bei einer renommierten Spieleschmiede gearbeitet hat – so wie die drei Ex-Bioware-Entwickler, die hinter *The Banner Saga* stehen. Kurzum: Ein bekannter Name spielt eine wichtige Rolle, immerhin haben die Backer keine Garantie auf den Erhalt eines fertigen Spiels. Sie geben den Entwicklern ihr Geld und verlassen sich auf deren Wort. Vertrauen ist ein entscheidender Faktor. Und natürlich bringt man am ehesten den Entwicklern Vertrauen entgegen, die in der Vergangenheit für großartige Spiele verantwortlich waren und gezeigt haben, dass sie die Entwicklung eines Spiels stemmen können beziehungsweise zumindest Erfahrung darin haben.

Zudem kennen die Backer vorab nicht die Qualität des Spiels. Screenshots, Trailer und angekündigte Gameplay-Features geben zwar eine ungefähre Vorstellung, aber wie das fertige Game wirklich aussieht und wie es sich spielt, wissen die Backer nicht. Mitch Gitelman, Mitbegründer von Harebrained Schemes (*Shadowrun Returns*, *Battletech*), sieht das ebenfalls so: „Außer wenn das Spiel zum Start des Crowdfundings fast fertig ist, haben die Backer keine Garantie darauf, exakt das Spiel zu erhalten, über das sie auf der Projektseite lesen. Spieleentwicklung braucht zu lange und enthält zu viele Variablen. Also müssen die Backer an das Projekt und die Leute dahinter glauben." Wenn man die Spiele von Brian Fargo kennt und er *Wasteland 2* als einen geistigen Nachfolger von *Wasteland* (1988) und *Fallout 1&2* (1997/1998) verspricht, dann können Backer ungefähr einschätzen, was für eine Art Spiel sie später erhalten.

Die Motivation und die Erwartungen der Backer

Auffällig oft sind klassische Adventures und Rollenspiele unter den erfolgreich finanzierten Crowdfunding-Projekten. Aber warum unterstützen Backer die Entwicklung dieser Spiele? Einige vermissen das Spielgefühl von früher, andere die spielerische Abwechslung. Während vor zwanzig bis dreißig Jahren die Genre- und Gameplay-Vielfalt bei den Top-Titeln noch sehr groß war, gehen die Publisher bei heutigen AAA-Titeln möglichst wenig Risiko ein. Stattdessen erhalten funktionierende Spielmechaniken kleinere Updates und kosmetische Verbesserungen. Der Grund ist klar: Die Produktion solcher Top-Titel verschlingt unzählige Millionen – ein großer Teil davon fließt übrigens ins Marketing. Zudem soll die Käuferschicht möglichst breit sein. Dementsprechend bleibt kaum Raum für Innovationen und Experimente.

Durch den Wandel zum Massenmedium sind manche Genres auf der Strecke geblieben – wie etwa das Adventure, das Anfang der Neunzigerjahre noch zu den beliebtesten Genres unter Gamern gehörte. Oder aber Genres sind zu casual geworden, wie es beispielsweise einige Rollenspiel-Fans empfinden. Genau hier setzen die Crowdfunding-Projekte an. Sie versprechen den Backern ein Spielgefühl wie früher oder spannende neue Ideen in Bezug auf Spielmechanik oder Erzähltechnik. Statt Grafik und Präsentation steht das Gameplay im Vordergrund. Spiele kommen DRM-frei daher, mit Goodies und in einer Box. Ein hoher Nostalgiefaktor ist also mit dabei, aber auch der Wunsch der Backer nach größerer spielerischer Vielfalt.

Gerade zu Beginn des Crowdfunding-Booms macht sich das Gefühl breit, es diesen großen, ignoranten Publishern endlich einmal zu zeigen. Wer braucht die schon? Wir finanzieren unsere Spiele einfach selbst! Zudem ermöglicht das Crowdfunding einen faszinierenden Einblick in die Spieleentwicklung. Den Anfang machte Double Fine Productions, das die Spieler mit regelmäßigen Infos und Videos am Entwicklungsprozess seines mittlerweile *Broken Age* getauften Adventures teilhaben ließ. Auch hatten die Backer die Möglichkeit, in direkten Kontakt mit den Entwicklern zu treten, Ideen und Feedback zu kommunizieren. Die Unterstützer waren Teil dieses Projekts. Nicht wenige fühlten sich daher dem Spiel persönlich verbunden.

Eine Märchengeschichte bekommt erste Risse

Der Crowdfunding-Traum klingt zunächst nach einer tollen Märchengeschichte. Aber ausgerechnet das Projekt, das diese Story begonnen hat, holt die Backer auf den Boden der Tatsachen zurück. Ursprünglich soll *Broken Age* im Herbst 2012 erscheinen, doch Tim Schafer und sein Team stehen vor einer schwierigen Entscheidung: Sie haben ihr Finanzierungsziel erheblich übertroffen. Was sollten sie also machen? Am ursprünglichen Plan festhalten und ein Mini-Spiel entwickeln? Oder besser ein richtiges, großes Adventure? Double Fine Productions entschied sich für die zweite Option. Die Monate zogen ins Land – aber *Broken Age* erschien nicht. Im Juli 2013 meldete sich Tim Schafer schließlich bei den Backern mit der Nachricht, dass er schlichtweg ein zu großes Spiel entworfen hätte. Zeit und Geld reichten hierfür nicht. *Broken Age* sollte nun in zwei Akten erscheinen, der erste davon im Januar 2014. Zugleich sollte Akt 1 über Steams Early Access Geld für die Entwicklung des zweiten Akts liefern.

Als diese Nachricht über die Newsticker ging, machte sich unter den Backern eine gewisse Unruhe breit. Wenn selbst ein erfahrenes Studio wie Double Fine Productions Planungs- und Finanzierungsprobleme hat, wie sieht es dann erst bei anderen Crowdfunding-Projekten aus? Immerhin ist zu diesem Zeitpunkt noch keines der größeren Kickstarter-Spiele erschienen und tatsächlich sind Verspätungen ein immer wiederkehrender Faktor. Meist erscheinen solche Spiele pünktlich, deren Entwicklung zum Zeitpunkt der Kampagne schon weit fortgeschritten ist. So kommt beispielsweise *Giana Sisters: Twisted Dreams* (2012) knapp zwei Monate nach der erfolgreichen Finanzierung auf den Markt. Allerdings sind Releases mit ein bis zwei Jahren nach dem bei Kickstarter angepeilten Termin eher die Regel als die Ausnahme. Und es geht auch noch später: *Flywrench*, eines der ersten Games-Projekte auf Kickstarter, erschien im Jahr 2015 rund sechs Jahre nach seiner Kampagne. Dem Release von Chris Roberts' Weltraum-Flugsimulation *Star Citizen* fiebern die Backer seit fünfeinhalb Jahren entgegen. Die Kickstar-


Das Kickstarter-Projekt *Clang* von Star-Autor Neil Stephenson sammelt über eine halbe Million Dollar ein, erschien jedoch nie. (Quelle: Kickstarter Kampagne)

ter-Kampagne von *Space Venture*, dem Adventure der *Space Quest*-Erfinder Scott Murphy und Mark Crow, liegt fünf Jahre zurück.

Ganz unschön: Einige Spiele finden niemals den Weg auf den heimischen Rechenknecht. *Code Hero*, *The Dead Linger* und *Haunts: The Manse Macabre* sind einige Beispiele, bei denen den Entwicklern das Geld ausging, weshalb sie die Produktion stoppten. Selbst prominente Namen schützen nicht vor einem totalen Desaster. Im September 2014 meldete sich Starautor Neil Stephenson zu Wort und gab offen zu, dass die Entwicklung seines Schwertkampfspiels *Clang* gescheitert sei. Der Grund: Das Spiel mache ganz einfach keinen Spaß. Es sei sein Fehler gewesen, zu sehr auf historische Genauigkeit und zu wenig auf das Gameplay geachtet zu haben. Vielleicht ist es manchmal doch gar nicht so schlecht, wenn im Hintergrund ein Publisher die kreativen Köpfe kontrolliert. Peter Molyneux' *Godus* befindet sich seit 2013 im Steam Early Access. Ein gutes Spiel wird es aller Voraussicht nach aber nicht mehr werden. Womit wir beim nächsten Punkt wären: enttäuschte Erwartungen. Die Projektbeschreibungen der Crowdfunding-Kampagnen stimmen nicht immer mit dem finalen Spiel überein. Bei dem von Tim Schafer angekündigten Adventure konnte man als Backer den Eindruck gewinnen, später ein Spiel im Stil alter Lucas-Arts-Adventures in den Händen halten zu dürfen. Das stimmte bei *Broken Age* dann aber nicht. Ein ordentliches Spiel? Ja. Aber sowohl erzählerisch als auch rätseltechnisch kommt es nicht an die Klassiker heran. *Jagged Alliance: Flashback* (2014) ist vom Spielspaß seines Vorbilds *Jagged Alliance* (1994) so weit entfernt wie *Star Citizen* vom finalen Release. Das von den Backern mit rund 4 Millionen US-Dollar finanzierte *Mighty No. 9* (2016) ist nicht nur spielerisch eine Enttäuschung. Die Kickstarter-Belohnungen kamen zwei Jahre zu spät und entpuppten sich als schlechter Witz. In der kartonierten Retro-Box befand sich kein Spiel. Zudem war die Anleitung viel zu groß, passte nicht in die Box.

Aus Sicht der Entwickler

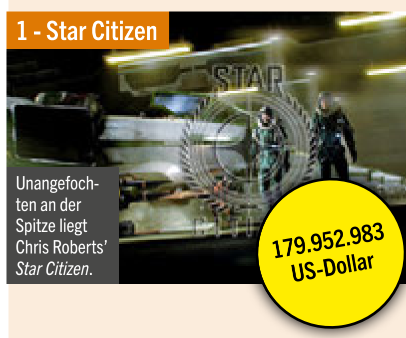
Sowohl für die Backer als auch für die Entwickler sind die Crowdfunding-Projekte eine neue Erfahrung. Normalerweise ist Spieleentwicklung ein Prozess, der hinter geschlossenen Türen abläuft. Von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt durchläuft ein Spiel mehrere Phasen. Im Regelfall geben die Entwickler beziehungsweise die Publisher erst in einem fortgeschrittenen Stadium Informationen über ein Spiel preis. Anders sieht es bei einem über Crowdfunding finanzierten Spiel aus. Für Mitch Gitelman fühlt es sich an als würde man „in einem Aquarium in der Mitte eines Lehrsaals" entwi-


Mit viel Humor wirbt Tim Schafer für das zunächst schlicht als *Double Fine Adventure* bezeichnete Projekt, aus dem später *Broken Age* wird. (Quelle: Kickstarter-Kampagne)

WEM GABEN DIE BACKER AM MEISTEN?

Wir zeigen euch, bei welchen Spielen Backer am meisten Geld investierten. Bitte berücksichtigen: Der Vergleich hinkt etwas. Einige Projekte sammelten nach der offiziellen Crowdfunding-Kampagne weitere finanzielle Mittel ein. Zudem sind teilweise Investoren-Gelder in den Summen enthalten. (Stand: 15.03.2018)

1 - Star Citizen


Unangefochten an der Spitze liegt Chris Roberts' *Star Citizen*.

179.952.983 US-Dollar

2 - Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues


Auf Platz Zwei folgt *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* von Rollenspiel-Veteran Richard „Lord British" Garriott.

12.830.108 US-Dollar

3 - Shenmue 3


Der dritte Platz geht an *Shenmue 3*.

6.333.296 US-Dollar

4 - Bloodstained: Ritual of the Night


Es folgt *Bloodstained: Ritual of the Night* auf Platz Vier.

5.545.991 US-Dollar

5 - Pillars of Eternity 2: Deadfire


Last but not least: *Pillars of Eternity 2: Deadfire*

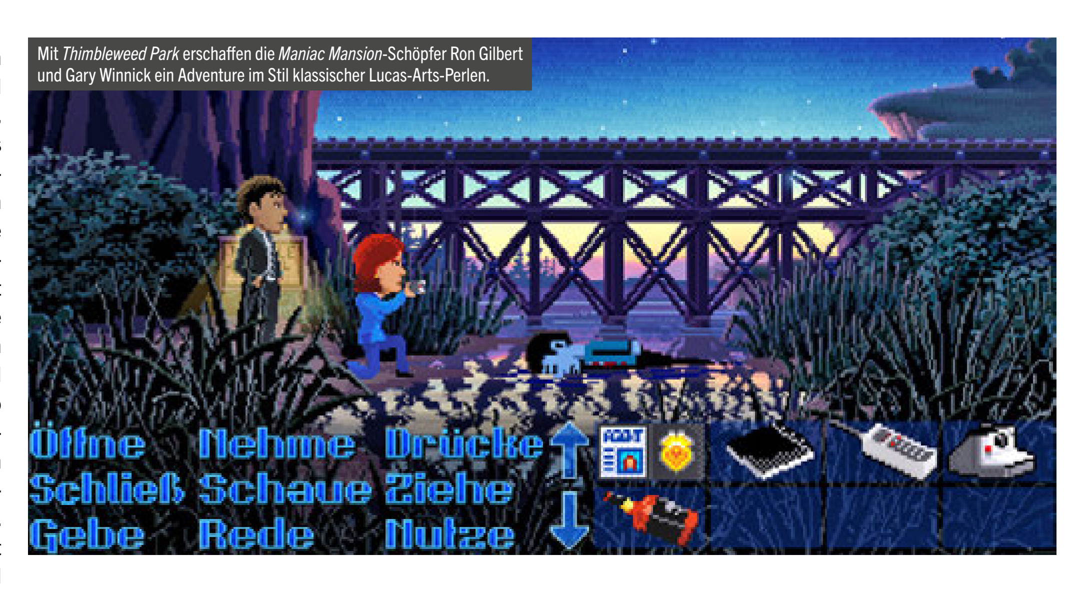
4.705.524 US-Dollar

ckeln. Spieleentwicklung ist ein komplexer Prozess. Manchmal geht es ein paar Schritte voran, mal einen zurück oder nach links oder rechts. Ein weitere Möglichkeit: Die Entwickler stoppen ein Projekt. Beispielsweise, weil sie in einer recht frühen Phase merken, dass das Spielkonzept nicht funktioniert oder es zu große technische Probleme gibt. Dann verschwindet das Projekt still und leise in der Schublade. Nicht so bei einem über Crowdfunding finanzierten Spiel. Das Scheitern ist sehr öffentlich – mit dem damit verbundenen Imageschaden. Ron Gilbert (*Thimbleweed Park*) ist der Meinung: „Der große Nachteil ist, das Projekt nicht ändern zu können. Während einer normalen Spieleentwicklung machst du tiefgreifende Änderungen am Design. Das ist schwer (wenn nicht sogar unmöglich) bei einem über Crowdfunding finanzierten Spiel. Es kann für eine große Gruppe von Backern manchmal schwierig zu verstehen sein, dass die vorgeschlagenen Änderungen gut (oder sogar notwendig) sind.“

Neu ist für die Entwickler auch die Interaktion mit den Backern. Es gibt einen fruchtbaren Austausch über private Foren. Backer können in direkten Kontakt mit den Entwicklern treten und Ideen einbringen. Andererseits entsteht bei einigen Backern als gefühlter Teil des Projekts beziehungsweise angesichts des vorab gezahlten Geldes eine Erwartungshaltung. So mancher Entwickler sieht sich deshalb Anfeindungen in den sozialen Medien gegenüber, wenn die Entwicklung nicht vorankommt oder einen anderen Weg nimmt.

Es gibt aber auch noch einen positiven Aspekt: Für die Entwickler sind Backer hervorragende PR-Mitarbeiter! Backer, die sich mit dem Spiel stark verbunden fühlen, machen in Foren und sozialen Medien Werbung für „ihr“ Projekt oder nehmen das Spiel und die Entwickler vor Kritik in Schutz. Insbesondere im Kommentarbereich der Previews und Tests sind Backer sehr aktiv und beeinflussen die Meinung zugunsten „ihres“ Spiels. Gerade für kleinere Teams ist die Betreuung dieser Community allerdings mit einigem Aufwand verbunden. Justin Ma findet, dass der Stress einer Crowdfunding-Kampagne nicht unterschätzt werden sollte: „Wir fingen als zwei Typen an, die ein Spiel für sich machen wollten, und hatten dann eine riesige Anzahl an Fans mit Erwartungen und Wünschen für das Spiel. Es hat viel Zeit und Aufwand gekostet, sich regelmäßig mit den Backern und Testern zu verbinden. Dies zu managen und gleichzeitig das Spiel fertigzustellen, war sehr anstrengend für unser winziges Team.“ Der Aufbau der Crowdfunding-Kampagne, die Interaktion mit den Backern und die Organisation sowie der Versand der Rewards kosten Ressourcen.

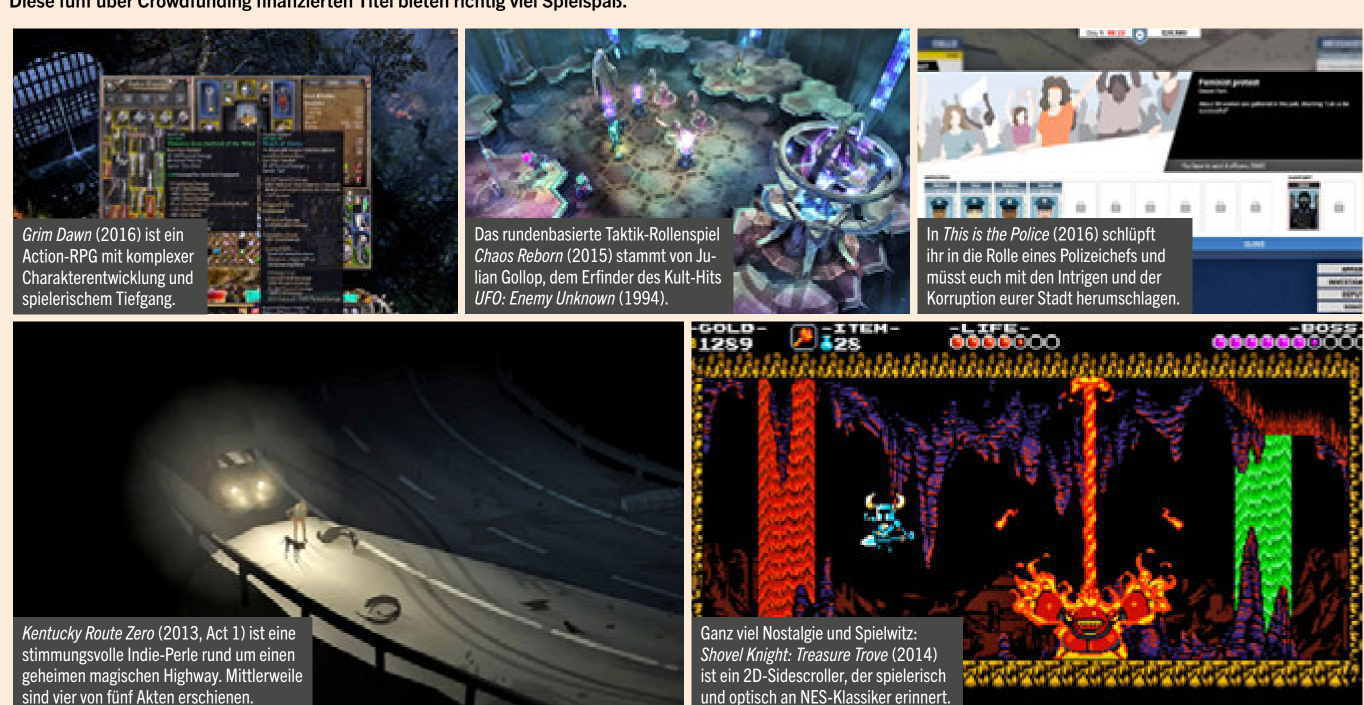
Ein Vorteil ist die Unabhängigkeit der Entwickler gegenüber einem Publisher, der Einfluss auf den kreativen Prozess nehmen könnte und ständig Druck ausübt. Die Entwickler haben dank der Backer die Möglichkeit, ihr Spiel zu kreieren, ihre Idee zu verwirklichen. Ron Gilbert sagt dazu: „Nun, das Gute ist, dass du einen Haufen Geld bekommst. Es ist leicht zu glauben, dass es besser als das Geld eines Publishers ist. Und in vielerlei Hinsicht ist es das auch.“ Er sieht aber ebenfalls die damit verbundenen Folgen: „Das Geld kommt mit einer Menge Verantwortung daher. Du hast nun hunderte und tausende



Mit *Thimbleweed Park* erschaffen die *Maniac Mansion*-Schöpfer Ron Gilbert und Gary Winnick ein Adventure im Stil klassischer Lucas-Arts-Perlen.

FÜNF CROWDFUNDING-PERLEN

Diese fünf über Crowdfunding finanzierten Titel bieten richtig viel Spielspaß.



Grim Dawn (2016) ist ein Action-RPG mit komplexer Charakterentwicklung und spielerischem Tiefgang.

Das rundenbasierte Taktik-Rollenspiel *Chaos Reborn* (2015) stammt von Julian Gollop, dem Erfinder des Kult-Hits *UFO: Enemy Unknown* (1994).

In *This is the Police* (2016) schlüpft ihr in die Rolle eines Polizeichefs und müsst euch mit den Intrigen und der Korruption eurer Stadt herumschlagen.

Kentucky Route Zero (2013, Act 1) ist eine stimmungsvolle Indie-Perle rund um einen geheimen magischen Highway. Mittlerweile sind vier von fünf Akten erschienen.

Ganz viel Nostalgie und Spielwitz: *Shovel Knight: Treasure Trove* (2014) ist ein 2D-Sidescroller, der spielerisch und optisch an NES-Klassiker erinnert.



Großer Name, spielerisch Schrott: *Jagged Alliance Flashback*.

Backer, die wissen wollen, wie das Projekt vorangeht, und mit denen du kommunizieren musst. Ich sehe das nicht als einen Nachteil. Es ist trotzdem etwas, dessen man sich bewusst sein sollte."

Was ist vom Hype geblieben?

Was also ist von dem Hype geblieben, den Double Fine Productions 2012 auslöste? Seinerzeit sah es so aus, als könnten wir zusammen mit unseren Helden von früher die Branche auf den Kopf stellen. Tim Schafer, Brian Fargo und Co. entwickelten Spiele, wie wir sie aus den Neunzigerjahren kannten. Nischentitel, klassische Adventures und Rollenspiele mit ganz viel Seele und Gameplay. Wer braucht schon Publisher und ihre auf den Massenmarkt zugeschnittene Einheitskost? Wir finanzieren uns unsere Spiele selbst!

Nun, die Revolution ist ausgeblieben. Einen Anteil daran haben natürlich die schlechten Erfahrungen: Spiele, die niemals erschienen sind, verspätete Releases und Spiele, welche die Erwartungen nicht erfüllen konnten. Justin Ma meint deshalb: „Die Spieler wurden oft genug enttäuscht und blicken deshalb neuen Crowdfunding-Kampagnen mit viel mehr Skepsis entgegen. Es ist heute viel schwerer, die Aufmerksamkeit der Spieler zu gewinnen als noch während unserer *FTL*-Kampagne." Die Goldgräberstimmung ist vorbei. Manche Spiele, die im Windschatten von Double Fine Productions erfolgreiche Kickstarter-Kampagnen durchliefen, würden es heute eventuell schwerer haben.

Bei Subset Games wäre das wohl anders. *FTL* war ein voller Erfolg, kam bei Spielern und Presse sehr gut an. Auch ihr neues Spiel *Into the Breach* (2018) ist eine wahre Spielspaßgranate. Dennoch ist das Team nicht erneut den Weg über das Crowdfunding gegangen. Warum? „Weil *FTL* so ein großer Erfolg war, mussten wir für *Into the Breach* die Crowdfunding-Option nicht abermals nutzen. Eine Kickstarter-Kampagne bedeutet eine Menge Arbeit und Stress. Wenn wir also die Finanzierung und die Sichtbarkeit nicht unbedingt brauchen, dann bevorzugen wir es, keine zu machen."

Gerade diese Sichtbarkeit ist mittlerweile ein wichtiger Punkt. Eine Crowdfunding-Kampagne ist eine Möglichkeit, das Interesse unter den Spielern auszuloten. Viele Projekte haben bereits einen Publisher oder suchen einen. Eine erfolgreiche Crowdfunding-Kampagne ist ein gewichtiges Argument gegenüber einem Publisher. Warhorse Studios, die Entwickler des Rollenspiels *Kingdom Come: Deliverance* (2018), spielten von Anfang an mit offenen Karten und kommunizierten, dass ein solventer privater Investor mit in das Projekt einsteigen würde, wenn die Kampagne ein Erfolg wäre. Später kam dann noch ein Publisher-Deal mit Deep Silver hinzu.

Auf Kickstarter sind große Projekte eine Seltenheit geworden. Aber es gibt sie noch. Zuletzt liefen größere Projekte jedoch zumeist auf Fig, einer im Jahr 2015 gegründeten Crowdfunding-Plattform, hinter der Branchengrößen wie Tim Schafer, Feargus Urquhart und Brian Fargo stehen. Im Gegensatz zu Kickstarter bietet Fig nicht nur die bekannte Fan-Finanzierung, bei der die Backer im Gegenzug neben dem fertigen Spiel Rewards und Gimmicks erhalten. Darüber hinaus können auch solvente Geldgeber in das Projekt investieren und sich im Idealfall später über eine Gewinnbeteiligung freuen. Ein weiterer Unterschied: Fig möchte als Netzwerk für Indie-Studios fungieren und sie während der Spieleentwicklung unterstützen. Zahlreiche vielversprechende Titel haben erfolgreiche Kampagnen auf Fig hinter sich – unter ihnen beispielsweise *Wasteland 3*, *Phoenix Point*, *Pillars of Eternity 2* und *Psychonauts 2*.

Was man auch nicht vergessen sollte: Das Crowdfunding hat eine Vielzahl an großartigen Spielen hervorgebracht, die sonst vielleicht nicht erscheinen wären. *Shovel Knight: Treasure Trove* (2014), *Stasis* (2015), *Dex* (2015), und *Torment: Tides of Numenera* (2017) sind nur einige dieser Spieleperlen. Adventure-Fans durften sich über ein Wiedersehen mit Tex Murphy, Larry Laffer und George Stobbart freuen. Hätte es wohl ein *Wasteland 2* in dieser Form gegeben? Dürften Fans *Pillars of Eternity 2* oder *Psychonauts 2* entgegenfiebern, wenn es kein Crowdfunding geben würde? Mitch Gitelman zieht ein insgesamt positives Fazit: „Wir waren zwölf in einer Abstellkammer einer anderen Firma zusammengepferchte Entwickler, als wir mit *Shadowrun Returns* zu Kickstarter gingen. Aus meiner Sicht leben wir den Crowdfunding-Traum und jeder hier ist zutiefst dankbar dafür. Ich liebe die Idee, dass Künstler und Entwickler ihre Vision in einem öffentlichen Forum kommunizieren und ein Publikum haben, das gewillt ist, dabei zu helfen, diese Vision zu verwirklichen." Der Hype ist vorbei, der Rauch hat sich verzogen. Geblieben ist ein keineswegs fehlerfreies Instrument, mit dem Spieler kleine Indie-Teams unterstützen und Nischentitel fördern – für die Vielfalt unseres Hobbys. Dass dieser Weg für Backer und Entwickler steinig ist, wissen wir jetzt. ❑

Von: Felix Schütz

20 Jahre Starcraft

Es gab eine Zeit, in der man sich für *Starcraft* schämen musste. So erzählen es zumindest die Entwickler von Blizzard, wenn sie sich fast 22 Jahre zurückerinnern. Zu dieser Zeit war *Starcraft* schon in Entwicklung, ließ damals aber noch lange nicht erahnen, dass hier einmal das prägendste Echtzeit-Strategiespiel aller Zeiten entstehen würde!

Ende 1995 hatte Blizzard gerade mit *Warcraft 2: Tides of Darkness* einen großen Hit gelandet. Mit *Starcraft* wollte man danach zwar einen Tapetenwechsel, spielerisch aber wieder in eine ähnliche Kerbe schlagen. So wurde das Konzept dreier Alien-Rassen, die sich in einer fernen Zukunft im Weltall bekriegen, kurzerhand über die Technik von *Warcraft 2* gestülpt. Das Ergebnis war nicht nur ziemlich hässlich, sondern auch unzeitgemäß, wie Blizzard auf der E3 1996 feststellen musste: Die Konkurrenz präsentierte sich grafisch, technisch und spielerisch derart fortgeschritten, dass sich Blizzard für seine veraltete Vison für *Starcraft* tatsächlich schämte! Zurück im Hauptquartier, verordnete sich Blizzard deshalb einen Neubeginn: Binnen weniger Wochen wurde für *Starcraft* eine brandneue Engine geschrieben, ein neuer isometrischer Look entstand und das Gameplay wurde mit allerhand taktischen Finessen auf Vordermann gebracht. Mit Erfolg: Die ersten spielbaren AI-Prototypen zeigten Blizzard, dass sie auf dem richtigen Weg waren! Es folgten zig Verspätungen und eine viele Monate andauernde „Crunch"-Phase, in der die Entwickler bis zur völligen Erschöpfung an *Starcraft* feilten. Die schmerzhafte Erfahrung sollte sich allerdings lohnen: Bei seinem Release am 31. März 1998 deklassierte *Starcraft* sämtliche Konkurrenz. Die packende Kampagne begeisterte mit einer ungewöhnlich dichten Story, die drei Völker Terraner, Zerg und Protoss spielten sich großartig und der Multiplayer legte eigenhändig den Grundstein für das, was wir heute als E-Sport kennen – ein beispielloser Siegeszug begann, der *Starcraft* bis heute zu einem der wichtigsten und meistgespielten Titel aller Zeiten macht. Es sollte bis Juli 2010 dauern, bis mit *Starcraft 2: Wings of Liberty* ein würdiger Nachfolger erschien! Und wer trotzdem lieber das legendäre Original spielen will, kann seit August 2017 auch zu *Starcraft: Remastered* greifen – das spielt sich nämlich immer noch klasse.



Das könnt ihr gewinnen!
Wenn ihr unser Kreuzworträtsel knackt, habt ihr die Chance, einen von fünf tollen Fan-Preisen abzustauben. Hauptgewinn ist ein *Mega Bloks Battlecruiser*-Bausatz (1), der für die Blizzcon 2011 in strenger Auflage von nur 3.000 Stück hergestellt wurde. Die Rarität wird unter Sammlern für über 1.000 Euro gehandelt! Außerdem könnt ihr eine wertvolle Collector's Edition (2) von *Starcraft 2: Wings of Liberty* einsacken. Weitere Preise: Eine Funko-Pop-Figur: Kerrigan (3), das Soundtrack-Album *Revolution Overdrive: Songs of Liberty* (4) in der exklusiven Schallplatten-Edition und der Roman *Starcraft 2: Flashpoint* (5).

1



2

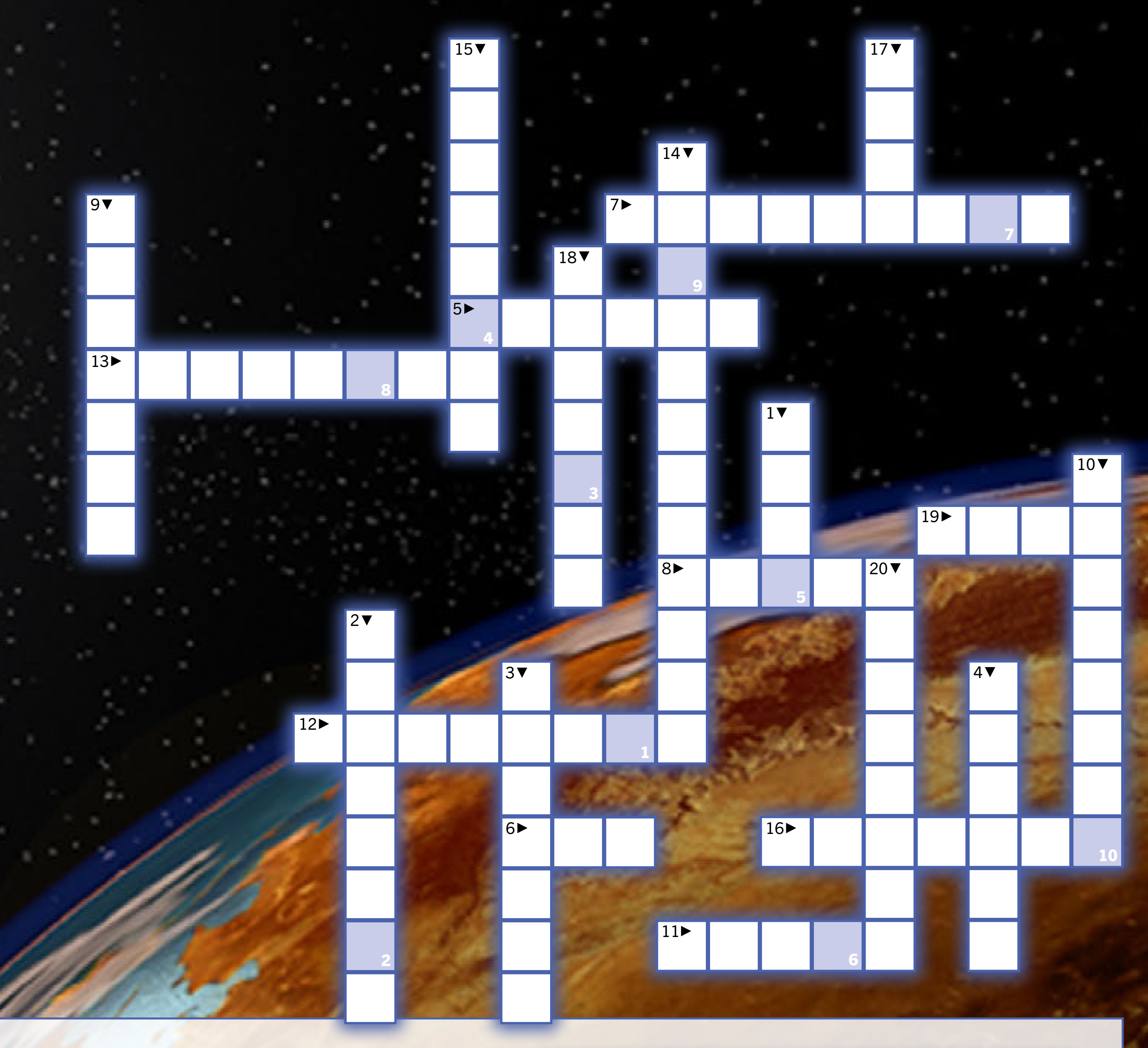
3

4



5





1. Heimatwelt der Protoss
2. Einfachste Zerg-Kampfeinheit
3. Andere Bezeichnung für die Zerg
4. Stärkste Protoss-Lufteinheit (*Starcraft 1*)
5. Vorname von Vizeadmiral Stukov
6. Bau- und Sammeleinheit der Terraner
7. Sammelbare Ressource, benötigt Extraktor
8. Vorname von Kerrigan
9. Evolutionsmeister der Zerg (*Starcraft 2*)
10. Sohn von Arcturus Mengsk (Vorname)
11. Energiegebäude der Protoss
12. Baufundament der Zerg
13. Legendärer Hohepriester der Protoss
14. Terranischer Flammenwerfer-Soldat (*Starcraft 1*)
15. Entwicklerstudio von *Starcraft*
16. Kerrigan nennt sich selbst „Königin der ...“
17. Oberschurke in *Starcraft 2*
18. Dunkler Templer und Held der Protoss
19. Ghost-Soldatin, spielte die Hauptrolle in einer DLC-Kampagne für *Starcraft 2*
20. Raumschiff von James Raynor (*Starcraft 2*)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Spielanleitung: In der Liste links findet ihr Hinweise für 20 Begriffe, die ihr im Kreuzworträtsel in die richtigen Zeilen eintragen müsst. Habt ihr alles ausgefüllt, schaut ihr euch danach die blau hinterlegten Felder an. Übertragt nun die Buchstaben aus diesen Feldern in die oben abgedruckte Zeile mit den Zahlen 1 bis 10 – so erhaltet ihr schließlich unsere gesuchte Lösung. Tipp: Die Lösung besteht aus drei Wörtern und stellt einen traditionellen Gruß der Protoss dar!

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen und eine Chance auf einen der wertvollen Preise zu erhalten, schickt uns einfach eine Mail mit eurem vollständigen Namen, eurer Adresse und der kompletten Lösung an gewinne@pcgames.de. Einsendeschluss ist der 25. Mai 2018.

Teilnahmeberechtigt sind alle Leser der PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der teilnehmenden Partner und der Computec GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich einverstanden, dass im Gewinnfall ihre Namen abgedruckt werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 05/2008

Von: Lukas Metzger, Jannik Weigl & Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Der Anfang großer Serien: *Mass Effect* und *Assassin's Creed* hatten ihr Debüt, aber auch *Starcraft 2* und *Drakensang* schauten wir uns in unserer Vorschau genauer an.

Zerg-Rush Vol. 2

Starcraft 2 konnte mit kleinen Änderungen überzeugen.

Es gibt wohl nur wenige Spiele, die sich in einem Satz mit *Starcraft* nennen lassen. Unser Redakteur Felix Schütz wurde damals ebenfalls schnell vom Zerg-Rush verschluckt. Felix flog extra für die PC Games nach Kalifornien, um das neue *Starcraft 2* im Mehrspieler-Modus zu spielen. Ihn begleitete das Gefühl, das jeder kennt, wenn es einen neuen Teil einer geliebten Spieleserie gibt – hoffentlich ist es besser als der Vorgänger. Blizzard enttäuschte nicht. Mit einigen Änderungen schafften es die Entwickler, den Charme und das Spielgefühl aus dem Vorgänger zu erhalten, das Spiel aber noch runder und besser zu machen. Die drei altbekannten Fraktionen waren erneut bereit, sich virtuell zu bekriegen. Eine der größten Änderungen mussten wohl die Zergs über sich ergehen lassen. Die gefräßigen Mutanten bekamen damals einen Haufen neuer Einheiten. Diese reichten von der Roach über den Corrupter bis hin zum Overlord. Leider waren die Zergs damals noch nicht ganz fertig, daher sahen einige Animationen noch recht unschön aus. Terraner und Protoss bekamen ebenfalls einige neue Einheiten und auch an schon Existierendem wurde gearbeitet. So ließen sich die Häuser der Terraner jetzt in den Boden einfahren. Diese Mechanik machte das Einbunkern interessanter. Neu war ebenfalls die sich bewegende Phasenkanone der Protoss. Wer nach diesem Artikel noch etwas mehr in Erinnerungen schwelgen möchte – der erste wie auch der zweite Teil sind mittlerweile kostenlos erhältlich. Wem der erste Teil zu altbacken ist, der hat ebenfalls Glück. Mittlerweile gibt es nämlich eine Remastered Version.



Einheiten und Gebäude bauen, Angriffe befehlen, seine Verteidigung vorbereiten: Wer in *Starcraft* Erfolg haben wollte, musste an vieles gleichzeitig denken.

P&P im Videospiel

Drakensang zeigt uns Aventurien so wie nie zuvor.

Eine große Welt, die zum Erkunden einlädt, Monster und Abenteuer – Moment, daraus lässt sich ein super Spiel machen. Das dachten sich wohl damals auch die Entwickler von *Das Schwarze Auge: Drakensang*. Im deutschen Rollenspiel bewegten wir uns in der Pen&Paper-Welt von Aventurien. Unserem Redakteur Sebastian Weber gefiel vor allem die dichte Atmosphäre, die das Spiel erzeugte. Leider gab es auch einige Bugs, die den Spielfluss störten. Nichtsdestotrotz ist *Drakensang* ein gutes Beispiel, dass Inspiration überall herkommen kann. Vielleicht sehen wir ja in Zukunft mehr Spiele auf der Basis von Pen & Paper, zum Beispiel CD Projekts *Cyperpunk 2077*.



Der PC musste leiden

Raubkopierer, halbgare Portierungen etc.

Thomas Weiß und Ansgar Steidle begaben sich in unserem Special zu den – damals – aktuellen Spieleplattformen auf Spurensuche und warfen einen Blick auf die Entwicklung des Spielemarkts. Die Lesercharts vor zehn Jahren offenbarten: 78 Prozent der Leser waren der Meinung, dass die Publisher den PC vernachlässigen würden. Oft lieblose, verbuggte und hardwarehungrige Spiele ärgerten die PC-Spielerschaft. Die Zukunft für den PC sah nicht rosig aus, denn der wachsende Spielemarkt ging scheinbar an uns vorbei. Publisher-Riese Ubisoft machte vor zehn Jahren laut eigenen Aussagen nur sechs Prozent seiner Umsätze mit Spielen für Windows-Rechner. Der PC hatte vor allem mit Raubkopierern zu kämpfen, die ihn für Publisher unbeliebt machten. Durch die Bindung an Plattformen wie Steam oder Origin sind Raubkopien heute ein geringeres Übel. Auch die PC-und Konsolenspiele sind heute gleichwertig. PC-Umsetzungen sind oft sogar das Maß aller Dinge, vorausgesetzt man hat die richtige Hardware. Die düsteren Prognosen für den Gaming-PC konnten sich also glücklicherweise nicht bestätigen.

Ein triumphaler Anfang

PC Games zu Besuch bei Bioware: *Mass Effect* begeisterte uns auch auf dem PC.

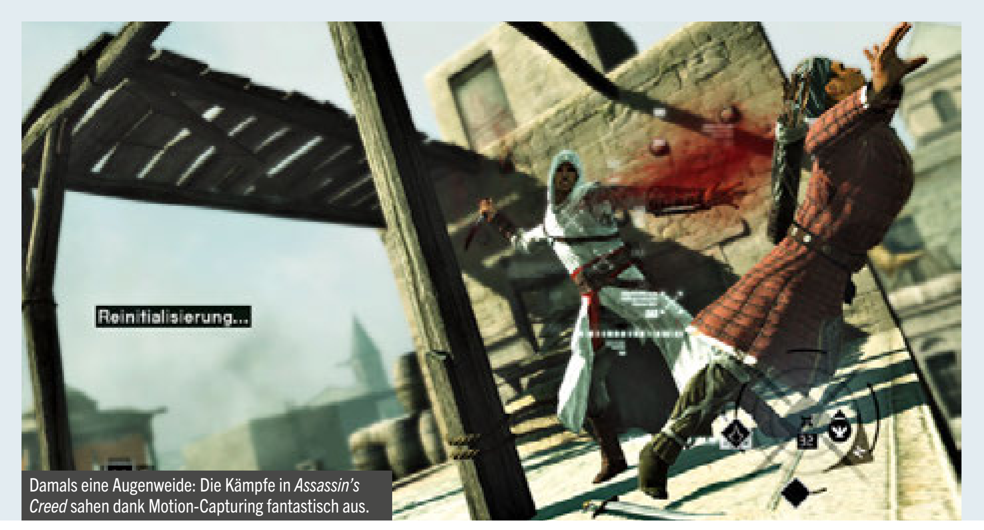
Bioware hat mit dem Start der *Mass Effect*-Reihe eine Kultserie geschaffen, die im wörtlichen Sinne einen massiven Effekt nach sich zog. Die Geschichte von Commander Shepard und der Normandy-Crew begeisterte von Beginn an die Mengen – ab Juni 2008 dann auch auf dem PC. Unser leitender Redakteur Christian Burtchen war zu Besuch bei den kanadischen Entwicklern und schaute sich die PC-Umsetzung genauer an. Auf dem Rechner kam das Spiel mit einem verbesserten Interface, einer vereinfachten Handhabung, kürzeren Ladezeiten und flüssigerer Framerate daher. Kurzum: Wir waren sehr angetan von der Umsetzung und hatten nicht das Gefühl, lediglich eine Konsolen-Portierung in den Händen zu halten. *Mass Effect* begeisterte uns damals durch seine erzählerische Tiefe, eine glaubhafte Spielwelt und interessante Charaktere. Christian sah darin seine Hoffnung bestätigt, dass gute PC-Fassungen doch noch möglich sind und gute Geschichten in Videospielen noch immer ihren wohlverdienten Platz haben. Ob er das auch zum neuesten Teil gesagt hätte, der letztes Jahr erschien? Ray Muzyka und Greg Zeschuk, die Gründer von Bioware, beruhigten noch vor zehn Jahren im Interview, dass der Kauf des Studios durch Electronic Arts keine Auswirkungen haben solle. Von Muzyka und Zeschuk fehlt heute jedoch jede Spur, denn die großen Köpfe haben das Studio bereits nach Ende der *Mass Effect*-Trilogie verlassen. Das zuletzt erschienene *Mass Effect: Andromeda* enttäuschte und machte sich nicht nur durch unnatürliche Gesichtsanimationen und hölzerne Dialoge einen schlechten Ruf. Was vor zehn Jahren triumphal begann, ist in den Augen vieler heute nur noch ein Schatten seiner selbst. Vielleicht hätte man das Kapitel *Mass Effect* besser mit dem Abschluss der ersten Trilogie beenden sollen.

Die Sovereign greift die Weltraumbasis Citadel an. Der Kampf gegen das riesige Maschinenwesen war nur einer von vielen Höhepunkten des Spiels.

Damals, als alles begann

Das erste *Assassins's Creed* war noch neu und wusste zu überzeugen.

Kaum eine Spielereihe hat in den letzten zehn Jahren so viele Ableger herausgebracht wie *Assassin's Creed*. Ein guter Grund, mal zurück zum Ursprung zu gehen. Sebastian Weber testete damals die PC-Version des neuen Ubisoft-Titels. Trotz fünf zusätzlichen Missionen – in der Director's Cut Edition – empfand Sebastian die Reise von Altair als etwas eintönig – hätte er mal geahnt, wo das hinführt. Abgesehen von dieser Eintönigkeit machte der erste Teil der *Assassin's Creed-Reihe* einiges sehr gut. Die Bewegungen sahen dank Motion-Capturing realistisch aus und auch die Parkour-Einlagen machten richtig Spaß. Aber vor allem grafisch konnte *Assassin's Creed* damals überzeugen. Selten tummelten sich so viele Menschen in den virtuellen Gassen einer Stadt. Diese Menschenmengen hauchten den Städten viel Leben und Atmosphäre ein, auch wenn uns ab und an die gleichen Charaktermodelle über den Weg liefen. Nach dem ersten Teil folgten zahllose Nachfolger, die nicht unbedingt besser oder innovativ waren. Zum Glück schaffte Ubisoft mit dem neuesten Spiel der *Assassin's Creed-Reihe* einen Befreiungsschlag aus alten Gewohnheiten. Hoffen wir mal, dass Ubisoft diesen Trend fortsetzt und sich mehr Zeit für neue Ideen lässt.



Damals eine Augenweide: Die Kämpfe in *Assassin's Creed* sahen dank Motion-Capturing fantastisch aus.

Gretchenfrage

Brauchen Spiele eine Handlung?

Vor zehn Jahren beschäftigten wir uns genau mit diesem Thema. Schon damals war das Spektrum an Spielen groß, aber heute ist es unglaublich. Wir hatten Titel, die interaktiven Filmen gleichen, zum Beispiel *Fahrenheit*, und wir hatten Spiele, die sich komplett auf ihr Gameplay verlassen, etwa *Counter-Strike*. Beide Spielarten haben ihre Existenzberechtigung, das sah schon unser Redakteur Alexander Praxl vor zehn Jahren so. Heutzutage haben wir sogar neue Maßstäbe erreicht. Fast die gesamte E-Sport-Szene beruht auf Spielen mit wenig Story. Auf der anderen Seite schaffen es Titel wie *The Witcher 3*, eine große offene Welt mit einer leidenschaftlichen Geschichte zu füllen. Diese Schere wird sich wohl auch in der Zukunft immer weiter öffnen. Im Endeffekt entscheiden wir selbst, ob wir lieber eine spannende Geschichte erleben oder uns mit unseren Fähigkeiten gegen andere behaupten. Vielleicht ist ja sogar irgendwann beides möglich.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„FCN- oder Bayern-Fan? Tee- oder Kaffeetrinker?“

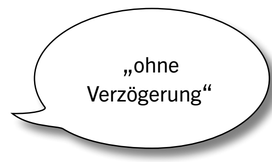
Analog- oder E-Book-Leser? Helene-Fischer- oder Finntroll-Hörer? All das ist mir in meinem Bekanntenkreis ziemlich egal. Aber es gibt immer einen, der es auf die Spitze treiben muss – und der nervt gewaltig!

Wir trafen uns alle eher zufällig (ja, trotz Zeiten von Whatsapp!) im Straßencafé. Spontan wurde beschlossen, den weiteren Verlauf des Abends mit einer kräftigen warmen Mahlzeit zu bereichern. Kaum war der Entschluss gefasst – eine Lokalität wurde bislang noch nicht besprochen –, schalmeite uns der Neuling im Kreis entgegen: „Ich bin Vegetarier“! Es ist mir doch wurscht, was du bist. Du kannst ja essen, was du willst. Ich bin nudistischer Wünschelrutengänger, kann aber auch gerne voll bekleidet mitkommen. Aber ab diesem Zeitpunkt drehte sich die Unterhaltung nur noch um vegetarische Befindlichkeiten, was mich mehr nervte als ich jetzt zugeben mag. Plötzlich verstand ich die Reaktion des Wirtes von „Peters Grillküche“, der einem Mitglied dieser auskunftsfreudigen Bevölkerungsgruppe einen Bierfilz, einen Teller sowie etwas Öl anbot und guten Appetit wünschte.

Anderer Ort, andere Zeit. Es ist Nachmittag hier im Verlag. Im Freien ist es nass und kalt. Aber wir sind eine der glücklichen Firmen, in denen die Geschäftsleitung ihren Angestellten noch ein eigenes Raucherzimmer gönnt – beheizt und möbliert. Dort trifft sich immer eine erkleckliche Anzahl an Kollegen, um ein Schwätzchen zu halten sowie etwas Asche und ein paar Wölkchen zu produzieren. In letzter Zeit ersetzen immer mehr Kollegen den ätzenden Glimmstängel durch die elektronische Variante. Es war ein friedliches Miteinander, bis der Neue dazukam. Statt einer E-Zigarette hatte er eine Art mobilen Nebelwerfer bei sich. Und schon nach kurzer Zeit konnte man die Kollegen nur noch an der Stimme erkennen, da der ganze Raum in dichte Schwaden gehüllt war. Ich erzähle, dass in einigen amerikanischen Bundesländern elektronische Zigaretten verboten seien, weil sich immer öfter Ureinwohner durch dubiose Botschaften provoziert gefühlt hätten. So ganz schlecht konnte der Gag nicht gewesen sein, weil vereinzelt gelacht wurde – von wem, konnte ich allerdings nicht sehen. Aus der Richtung des Dampfers kam jedoch nur eisiges Schweigen.

Und noch etwas habe ich an dieser neuen Art des Rauchens nicht verstanden. Stellt euch Wolli vor: ein Kerl mit zwei Metern Lebensgröße, jeder Menge Tattoos, mächtigem Bart und Harley vor der Türe. Plötzlich zückt er ein kleines Kästchen, saugt genüsslich daran und verbreitet einen Duft nach Pfirsich und Mango. Wer findet das unpassende Detail? Ja, genau. Aussehen wie ein wilder Kerl und riechen wie Prinzessin Lillifee, das geht gar nicht, finde ich. Aber zumindest nebelt Wolli nicht noch zusätzlich alles ein und streut dabei Glitzer.

Spamedy



Hallo,

wir wollten dich informieren, dass deine €13.862,63 heute Morgen in dein Bankkonto eingezahlt wurden. Guck dir dieses kurze Video an um herauszufinden wie du an dein Geld kommst. Dein Geld kann jederzeit ohne Verzögerung abgehoben werden. Hier findest du heraus wie es funktioniert.

Ein Video, welches mir erklärt, wie ich an Geld komme, welches bereits auf meinem Konto liegt? Das muss ich unbedingt sehen. Bisher hab ich es ja noch nie geschafft, dort Geld abzuheben. Sehr glaubwürdig, das Ganze.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Politik



Hallo Rossi,

nachdem ich endlich in der aktuellen Ausgabe bis zu deiner Rubrik

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

gekommen bin, muss ich nun auch mal meinen Senf dazugeben. Zu Beginn habe ich die besagten Kommentare gelesen und mir rein gar nichts dabei gedacht. Ob ich es gut fand, die Meinung der Redakteure teile oder nicht, soll auch nicht Bestandteil dieses meines Diskussionsbeitrags sein. Diese Diskussion hat mich überrollt und überrascht, wie offensichtlich auch euch. Ich finde es aber unheimlich lobenswert, welche Ruhe und Gelassenheit du im Umgang mit der Diskussion/Situation an den Tag legst. Hier zeigst du, wie viel Erfahrung du im Umgang mit uns gemeinem Volk hast!

Zurück zum Thema und was ich eigentlich sagen will: Ich finde, Computerspiele sind schon lange ein wichtiger gesellschaftlicher Aspekt und damit, dass ihr bereits der ein oder anderen Generation junger Heranwachsender stets ein treuer Wegbegleiter wart, seid auch ihr ein Teil unserer Gesellschaft geworden. Und als Teil der Gesellschaft ist es wichtig, Meinungen äußern zu dürfen, solange diese nicht verletzend sind! Ein Verbot von Meinungsäußerungen ist, hart formuliert, Zensur.

Mein Fazit fällt also ganz klar aus: Persönliche Meinungsäußerungen gehören auch hierher, aber es ist darauf zu achten, keine unsachgemäßen Äußerungen zu treffen. Ich muss den Herren Sandqvist und Schütz mein Lob für den Mut aussprechen, dies getan zu haben.

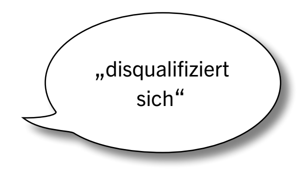
Danke Rossi, dass du in all den Jahren immer Teil der PC Games warst, du bist einfach unersetzlich!

Gruß aus dem Ruhrgebiet, Sebastian

Vielen Dank für dein Lob, ich gebe mir alle Mühe, es auch weiterhin zu verdienen. Erfahrung ist etwas, was mit der Zeit kommt. Es wäre traurig, wenn ich nach all den Jahren ein Defizit davon hätte. Es geht aber eigentlich weniger um ein Verbot von Meinungen, sondern vielmehr um den geeigneten Rahmen, diese Meinung zu äußern, denke ich. Ich persönlich kann es auch nicht leiden, wenn mir unterschwellig eine politische Meinung untergejubelt wird, was aber in diesem Fall nicht zutraf. Eine solche Meinung kann ich mit Nicken oder Kopfschütteln quittieren und dann wieder zum normalen Tagesablauf zurückkehren.

So wie es momentan aussieht, sind unsere Leser tolerant und gestehen einem Redakteur zu, seine politische Meinung zu äußern, solange sie ganz klar als eigene Meinung erkennbar ist. Ich frage mich aber, wie es denn wohl mit dieser Toleranz aussähe, wäre es nicht die „richtige Meinung“, würde sich z. B. einer meiner Kollegen als AfD-Wähler zu erkennen geben …

Politik-Reload



Hallo Rainer,

in der Vorschau zu Far Cry 5 wurde der US-Präsident als „rassistische Orange mit schlechter Perücke“ bezeichnet. Ich habe gestutzt, habe dann aber mit einem Schulterzucken weitergelesen – bis zum Leserbrief von Herrn Pasdziorek und deiner Antwort darauf. Du hast die Leser gefragt, ob Redakteure ihre politische Haltung zum Ausdruck bringen dürfen. Daraufhin habe ich mir meine Meinung gebildet: Nein, in der Form ganz sicher nicht. Vielleicht war das ein Test, um uns Leser aus der Reserve zu locken?

Das einzig Sachliche an dem Ausdruck für Donald Trump ist der Vorwurf des Rassismus. Im Kontext von Far Cry 5 und dessen Gesellschaftskritik mag das angebracht sein. Aber der Rest ist eine Beleidigung und Meinungsäußerung des Redakteurs der Art „Ich kann den Trump nicht leiden“. Das hat in einem Spielemagazin nichts zu suchen, egal ob es gegen Trump, Merkel oder Kim Jong Un geht.

Ansonsten möchte ich euch nicht das Recht absprechen, bei der Vorstellung der Redaktion auch mal das Weltgeschehen zu kommentieren. Da erzählt ihr eh aus eurem Privatleben und politische Ansichten gehören dazu. Es darf aber nicht so weit gehen, dass ihr Wahlempfehlungen gebt. Zum Leserbrief von Herrn Pasdziorek möchte ich noch anmerken: Man muss „gute Menschen“ nicht mögen – aber wer sich verachtend über sie äußert, disqualifiziert sich für den weiteren Diskurs selbst.

Mit besten Grüßen, Klaus

Vielen Dank für dein Schreiben, dem ich in jedem Punkt zustimmen kann. Ich denke allerdings, dass ich nun zu diesem Thema genug geschrieben habe und ihr meine Ansicht kennen solltet. Ich verstehe aber auch, dass hier nach wie vor Diskussionsbedarf besteht. Daher hab ich die E-Mails dazu gesammelt (na ja, nicht alle, nur die, welche man auch abdrucken konnte oder hätte können) und in unser Forum kopiert, wo ihr weiterhin darüber diskutieren könnt. Wobei hier die Betonung auf „diskutieren“ liegt. Wer beschimpft, beleidigt oder Propaganda betreibt, fliegt ohne Warnung raus. Ich bin mir sicher, dass „meine Leser“ das hinbekommen. Ihr findet das Thema im Forum der PC Games unter dem Punkt „Spielwiese“. Was jetzt nicht bedeuten soll, dass persönliche E-Mails an mich nun nicht mehr willkommen wären.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Würfel-Ring

Nicht wenige unserer Leser spielen Brettspiele, Tabletops oder Pen&Paper-Rollenspiele. Dazu braucht man natürlich Würfel. Die gehen aber gern verloren, fallen vom Tisch oder müssen erst gesucht werden. Damit ist nun endlich Schluss! Dieser Ring besitzt einen drehbaren Außenring mit den Zahlen von 1 bis 20. Er sieht gut aus und geölt werden muss er auch nicht. Erhältlich ist er in fünf Größen und wer will, kann ihn auch mit 100 Zahlen haben. Die „Sheldon-Methode“, Entscheidungen des Alltags auszuwürfeln, ist endlich problemlos realisierbar!

www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital.de

Kristallkugel



Hallo Rainer,

was ist los bei Euch? Es wechseln die Chefs, es geht das Fußvolk, nur Du bleibst? Ihr tut mir aber nicht an, was mir vor vielen Jahren die „Amiga Games“ angetan hat, oder? Ich hoffe sehr, dass die PC Games sich nicht in Luft auflöst und ich sie bald nicht mehr monatlich im Briefkasten habe. Ich abonniere fleißig weiter Euer Heft „VERSPROCHEN“. Mir würde echt etwas fehlen und das nicht im Sinne eines Kugelschreibers, wenn es Euch nicht mehr gibt. Also falls meine Befürchtungen unbegründet sind, wäre eine Antwort schön, und falls sie begründet sind, würde ich mich auch über eine Antwort freuen … auch wenn ich dann weinend vor meinem PC sitzen werde und meine Kinder kopfschüttelnd in meinem Spielzimmer stehen werden.

Grüße, der Marco aus Berlin

Da meine Kristallkugel sich als sehr unzuverlässig entpuppt hat, teste ich immer neue Methoden der Weissagung. Dabei hat sich Herr Fischer als erstaunlich effektiv erwiesen! Nimmt der Haarwuchs im Süden ab, steht ein gutes Jahr bevor, allerdings mit viel Stress. Nimmt der Haarwuchs in nördlichen Gefilden zu, steigen die Benzinpreise. Zunehmender Meridian lässt auf gute Zeiten hoffen und ungewohnt schnelle Gangart deutet auf aufziehenden Ärger hin. Laut dem Fischerorakel besteht also keine Gefahr für die PC Games, aber Sprit wird sauteuer!

Nein – im Ernst. Vermutlich wird es die PC Games zwar nicht so lange geben wie das Gras grün ist und die Flüsse fließen, aber ich sollte etwas anderes frühstücken und konkreter werden. In absehbarer Zeit besteht auf jeden Fall keine Gefahr, dass du auf deine Zeitschrift oder auf mich verzichten musst. Wechsel des Per-

sonals ist auch nichts Bedrohliches, sondern ein ganz normaler Vorgang. Und bevor ich in Rente gehe, werde ich dich vorwarnen – falls ich es mir überhaupt leisten kann, jemals in Rente zu gehen …

Anfrage



Sehr geehrte PC Games,

*wer von der Geschäftsführung oder Marketing oder Redaktionsleitung kann für mich folgenden Text an Phil Spencer Executive Vice President, Gaming bei Microsoft übermitteln lassen können über PR-Wege oder indem Digital Foundry dieser Text zugetragen wird und gefragt wird ob diese den Text an Phil oder einen Entwickler der Xbox One X weitergereicht wird und die dann die Antwort ihnen zukommen lassen und an mich weitergeben? *An dieser Stelle befand sich eine Textwüste, deren Inhalt sich um diverse Fragen rund um die Xbox drehte**

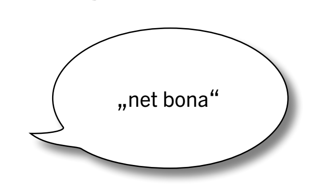
Ist dies möglich und wenn ja wie hoch sind die Kosten dafür? Die Antwort möchte ich dann als E-Mail oder schriftlich von ihnen an meine Adresse zugesandt bekommen als Privatperson ist kaum möglich, habe selbst schon Digital Foundry gebehten ohne Reaktion aber als Verlag mit ihrem Status könnten würden die diese Aufgabe annehmen.

MFG Niklas

Sehr geehrter Kunde,

wir übernehmen gerne Dienstleistungen verschiedener Art. Da unsere Führungskräfte nicht ausgelastet sind, kommen Gelegenheitsarbeiten gerade recht. Allerdings haben sich Ihr Deutsch und Ihr Englisch, als – nennen wir es einfach „suboptimal“ erwiesen, weswegen eine Überarbeitung anzuraten wäre. Unser Lektorat berät Sie dabei gerne. Leider ist unser Herr Fischer gerade unterwegs, um Oma Hilde (77) zum Geburtstag etwas vorzusingen und die Geschäftsleitung berät gerade Ole in Hamburg, wie er den Ertrag seiner Fischbude steigern kann. Um persönliches Erscheinen zwecks Terminabsprache wird daher gebeten. Kommen Sie nackt.

Babylonisch



Hey PC Games

Sircher computer m game install krane k lieber computer m net bona wichtig h!

gupta

Pieski male dwa,nie wiedzialy jak,zrobily kwadeczke,a kwadeczka ta,skompaly sie pieski dwa …

Gratuliere! Das muss man erst einmal schaffen, dass ich nix – gar nix – kapier und selbst der Google Übersetzer sich nur noch übergibt.

Musik



Hallo Rainer,

wollt nur mal mitteilen, dass dein Chef Lohmüller und Kollegin Sprödefeld einen sehr schönen Musikgeschmack haben. Leider hab ich mir in den früheren Ausgaben die Tipps auf der Redaktionsseite nie rausgeschrieben. Gibt's hier eventuell online eine Liste?

Grüsse Klaus

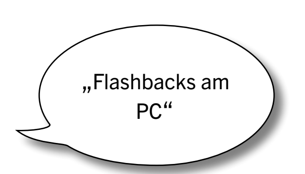
PS: Könnt mir vorstellen, dass du auch ein paar gute Scheiben empfehlen könntest ;)

Hallo Grüsse Klaus,

ich werde den Kollegen dein Lob ausrichten. Leider muss ich dir mitteilen, dass es solch eine Liste nicht gibt und ich eigentlich auch davon ausgegangen bin, dass der Musikgeschmack meiner Kollegen nicht so von allgemeinem Interesse ist. Sollte ich mich diesbezüglich irren, wäre es auch denkbar, das Quiz wegzulassen und stattdessen wahllos eine Kollegin oder einen Kollegen samt dessen musikalischen Vorlieben abzubilden. Übrigens hört ein Kollege oft Helene Fischer, aber ich werde seinen Namen hier nicht nennen. Okay – in dem Fall gäbe es aber nix mehr zu gewinnen und ich müsste mir etwas anderes einfallen lassen, um den alten Plunder loszuwerden. Aber da würde mir, mit der Hilfe meiner Leser, schon etwas einfallen.

Zu deinem PS: Nein, ich könnte keine guten Scheiben empfehlen. Ich habe den Musikgeschmack eines Spinosaurus. Ich höre viel Popa Chubby und Joe Bonamassa, aber niemals Justin Bieber.

Monster



Hallo Rainer,

erst mal zur ernst gemeinten Frage: Mich würde interessieren, wie Eure Redakteure mit den vielen Stunden vor dem PC umgehen, ohne dabei Flashbacks und Halluzinationen zu bekommen? Habt ihr vielleicht ein paar Tipps, wie man das lange Spielen am PC besser durchhält bzw. schadloser verkraftet und nicht irgendwann hinter jede Ecke Monster/Schatten o. Ä. lauern?

Schöne Grüße, Michael

Nein, wir haben da leider auch keine Tipps. Das mag der Grund dafür sein, dass so wenig Kollegen diesen Beruf bis zum Rentenalter durchhalten. Früher gingen immer ein paar bei Orkkämpfen verloren. Aber seit es Netflix gibt, ist das sehr viel besser geworden. Ich selbst wache bisweilen „Genitiv! Um Himmelswillen Genitiiiv!“ schreiend auf. Aber meine Nachbarn wundert inzwischen gar nichts mehr.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Benjamin war auf Kreuzfahrt.



Der Mitbewohner von Michael kann die PC Games nicht leiden.



Hier könnte dein Foto abgedruckt sein!

Rossis Speisekammer

Heute: Pizza-Bällchen

Foto: Fotolia / © photocrew

Wir brauchen:

- 300 g Mehl
- 250 g Quark
- 1 Pck. Backpulver
- 8 EL Milch
- 6 EL Öl
- 1 TL Salz
- 1 EL Zucker
- 100 g Röstzwiebeln
- ca. 200 g geriebenen Käse
- ca. 100 g Schinken in kleinen Würfeln

Pizza-Bällchen sind eine geniale Beilage zu irgendetwas. Wofür, konnte ich bisher nicht herausfinden, da sie immer sofort nach Fertigstellung verschwunden sind.

Wir geben Mehl, Quark, Backpulver, Milch, Öl, Salz und Zucker in eine Schüssel und verkneten alles mit den Händen, bis eine homogene Masse (im Volksmund „Teig") entsteht. Jetzt kommen die restlichen Zutaten dazu und wir kneten alles noch einmal gut durch. Mit befeuchteten Händen formen wir aus der Masse kleine Bällchen. Sie sollten so ungefähr 4 bis 5 cm Durchmesser haben.

Auf ein Backblech legen wir Backpapier und verteilen die Bällchen darauf. Jetzt kommen sie bei 180 Grad für 30 bis 40 Minuten in den Ofen. Ungefähr nach der halben Zeit einmal umdrehen. Wenn sie dann lecker aussehen (nicht zu hell und nicht zu dunkel), sind sie fertig.

Wer mag, kann statt Schinken auch klein geschnittene Salami und etwas Chilipulver nehmen! Ich gebe auch in den Teig immer zusätzlich einen Teelöffel Tomatenmark – alleine für die schöne Farbe.

Wie hat es Dir geschmeckt?
Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte





Seite 102

Grundlagen **der Computergrafik**

Für Spiele und Filme ist dreidimensionale Computergrafik unverzichtbar. Wir erläutern grundlegende Begriffe der 3D-Grafik.

50 Jahre Computermaus: Glückwunsch!



Frank Stöwer

Sie ist am PC eine der wichtigsten Mensch-Maschine-Schnittstellen und sie hat sich im Laufe eines halben Jahrhunderts in puncto Form, Abtasttechnik, Ausstattung und der Art der Schnittstelle kontinuierlich weiterentwickelt. Die Rede ist von der Computermaus, die dieses Jahr ihren Fünfzigsten feiert und als Eingabegerät für das Spielen am PC nicht mehr wegzudenken ist. Was 1968 mit der Urmaus begann, einem noch als „X-Y-Positions-Anzeiger für ein Bildschirmsystem" bezeichneten Holzkasten, hat sich dank technischer Entwicklungen wie optischer Abtastung (IR-LED/Laser), Funkübertragung und der Anpassung der Anschlussmöglichkeiten an moderne Systeme (PS/2, USB) zu einem hochpräzisen Steuergerät für Anwendungen und Spiele entwickelt. Mit der Technik hat sich auch die Ausstattung der Nager weiterentwickelt. Seit dem Debüt der Genius Easy-Scroll 1995 gehört das Scrollrad zum Ausstattungspaket, das bis heute mit Features wie Dpi-Schaltern, bis zu 15 Zusatztasten, einer Gewichtsanpassung, einem Speicher für Makros und Profile, einer ARM-CPU zur Abtastungoptimierung sowie seit Neuestem einer RGB-Beleuchtung stetig aufgestockt wurde. Und den Herstellern werden bestimmt noch viele Innovationen einfallen. Als Maustester bleibe ich gespannt und sage „Glückwunsch! Auf die nächsten 50 Jahre."

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 847,-

Seite 98



MITTELKLASSE-PC

€ 1.195,-

Seite 99



HIGH-END-PC

€ 2.413,-

Seite 100

Alternate/ PCGH-Oster-PC

Die PCGH-Redaktion hat zusammen mit Alternate einen Oster-PC auf die Beine gestellt. Diesen Komplett-PC gibt es mit einem ordentlichen Preisvorteil.





Infos und Preise unter: www.pcgh.de/oster-pc

Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC



Die RX 560 ist beim Einsteiger-PC verantwortlich für die Spiele-Performance. Daher heißt es: Abstriche bei den Details machen.

60 FPS IN FULL HD KAUM MÖGLICH

- Mit der RX 560 erzielt ihr bei *Far Cry 5* mit dem Preset „Ultra Details" eine Bildrate von 32 Fps.
- Bei *Fortnite: Battle Royale* sollte ihr Details reduzieren. Ansonsten spielt ihr mit lediglich 20 Fps.
- *Warhammer: Vermintide 2* läuft mit der RX 560 unter DX11 nur mit verringerten Details ruckelfrei.

Far Cry 5	Fortnite	Warhammer: Vermintide 2
Gut	Akzeptabel	Akzeptabel

CPU



Hersteller/Modell: ....Core i3-8100 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: ....4c/4t/3,6 GHz (Kein Turbotakt)
Preis: ....**102 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs Alternative zum **Core i3-8100** wäre der **Ryzen 3 2200G (4c/4t/3,5 GHz, Turbo 3,7 GHz)** für **92 Euro.** Der ist zusätzlich noch mit einer **integrierten Grafikeinheit**, der **AMD Vega 8** (**Shader: 512** [8 Compute Units], **Takt: 1126 MHz**), bestückt. Da die **iGPU** jedoch nicht so flott ist wie die empfohlene **RX 560**, geben wir dem **Ci3-8100** den Vorzug vor der AMD-CPU.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Powercolor Radeon RX 560 Red .... Dragon V2
Chip-/Speichertakt: ..... 1.175 (1.176 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**159 Euro**

ALTERNATIVE

Da sich die Lage auf dem Grafikkartenmarkt leicht erholt hat, sind **RX 560-Modelle** wie die empfohlenen **Powercolor Radeon Red Dragon V2** wieder zu akzeptablen Preisen erhältlich. Eine **GTX 1050 Ti** wie die **EVGA Geforce GTX 1050 Ti SC Gaming (215 Euro)** ist eine deutlich teurere Alternative.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte B360M H
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): µATX/Sockel 1151 (B360M)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 x16/ x1 (1/1), m.2 (1)/**63 Euro**

ALTERNATIVE

Ab Mitte April sind die ersten **B360/H310-Platinen** erhältlich und die kosten weniger als die **Z370/B370-Mainboards** mit **Sockel 1151** für **Intels Coffee-Lake-CPUs.** Entscheidet ihr euch für den **R3 2200G**, benötigt ihr eine **AM4-Hauptplatine.** Unser Kauftipp: Das **Asrock AB350M Pro4** für **66 Euro.**

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB ....(F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard:...2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: ....16-18-18-38/**148 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Sharkoon TG5 RGB (Seitenteil/Front aus Glas, ... 4 ×120-mm-RGB-Lüfter mitgeliefert)/**80 Euro**
Netzteil: .. XFX TS 550 Gold 550W (**68 Euro**)
Laufwerk: . LG GP57EB40, DVD±RW extern (**25 Euro**)

SSD/HDD

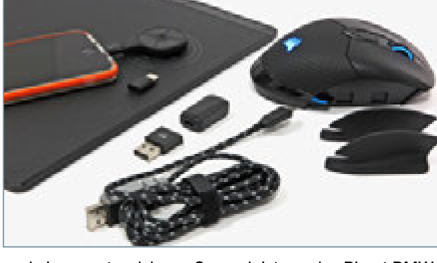
Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/ ....Western Digital Red WD40EFRX
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6GB/s 240 GByte/ ....4.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**85 Euro/117 Euro**

CORSAIR DARK CORE RGB SE UND MM1000: QI-LADESYSTEM MIT LADEZONE UND MODULARE MAUS

Mit der schnurlosen Dark Core RGB SE und dem Qi-Pad MM1000 präsentiert Corsair Peripherie, bei der die neue Induktionsladetechnik erstmals eingesetzt wird.

Die zentrale Einheit für das kabellose Laden der Dark Core RGB SE per Induktion ist das für ca. 90 Euro erhältliche MM1000. Corsairs 260 × 50 mm große und 5 mm hohe Maus- und Ladeunterlage mit Hartplastikoberfläche (sehr geringer Start- und Reibwiderstand) wird mit einem 180 cm langen Kabel mit dem Rechner verbunden. Das rutschfeste MM1000 ist zusätzlich mit einem USB-3.0-Hub sowie einer gekennzeichneten Qi-Ladezone ausgestattet. Letztgenannte eignet sich auch zum Aufladen von Smartphones oder Tablets, die über die Qi-Technik verfügen. Für Geräte, in denen die drahtlose Ladetechnik fehlt, liefert Corsair einen Qi-Receiver zum Laden mit, der einen Mikro-USB-, USB-Typ-C- oder Lightning-Anschluss besitzt. In unserem Test mit einem iPhone 6S funktionierte dieses System einwandfrei.

Die mit **1,50** (**sehr gut minus**) bewertete Dark Core RGB Special Edition ist Corsairs neuer, mit der Qi-Ladetechnik kompatibler Drahtlos-Nager. Die mit acht Tasten bestückte Rechtshändermaus nimmt wahlweise via Bluetooth 4.0 oder 2,4-GHz-Band Kontakt mit dem PC auf, ein 1,80 Meter langes Kabel für die verdrahtete Nutzung gehört auch zum Lieferumfang. Im Test überzeugte der sehr gut ausgestattete Nager (u. a. RGB-Beleuchtung und zwei magnetisch andockende Seitenteile für den Claw-/Palm-Grip) mit einer fast optimalen Ergonomie



und einer anstandslosen Sensorleistung des Pixart PMW 3367 (IR LED), der auch bei sehr schnellen Bewegungen mit 16.000 Dpi keine Latenzen zeigt. Die Cue-Software hält mit den Optionen Hubhöhe und Eckenglättung Features bereit, um die Abtastleistung weiter zu optimieren.



MITTELKLASSE-PC

Die RX 570 beschert dem Mittelklasse-PC eine gute Full-HD-Spieleleistung. Durchgängig 60 Fps bei vollen Details sind aber nicht möglich.

CPU



Hersteller/Modell: .... R5 1600 + Wraith-Spire-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,2 GHz (Turbo: 3,6 GHz)
Preis: .... **160 Euro**

ALTERNATIVE

Kurz vor dem Marktstart der **neuen Ryzen-Modelle** (**Pinnacle-Ridge**) sind die **Ryzen-Prozessoren** der **ersten Generation** mit deutlichen Preisreduktionen erhältlich. Wer allerdings eine **Intel-CPU** vorzieht, dem raten wir zum **Core i5-8400** (**6c/6t/2,8 GHZ [Turbo: 4,0 GHz]**), denn der ist aktuell als **Boxed-Version** (**mit Kühler**) für günstige **165 Euro** erhältlich.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

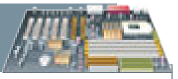


Hersteller/Modell: .... Asus ROG Strix Radeon RX 570 OC
Chip-/Speichertakt: ...... 1.168 (1.310 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**290 Euro**

ALTERNATIVE

Immer noch werden Grafikkarten zum **Schürfen von Kryptowährung** benutzt. An dem hohen Preis der **Polaris-GPUs** (**RX 570/580**) ändert sich wenig, die Verfügbarkeit hat sich aber verbessert. Im Vergleich dazu ist der Preis der **GTX 1070/1060 6G** nicht gefallen, sodass eine **1060/6G** wie die **EVGA Geforce GTX 1060 Gaming** noch **339 Euro** kostet.

MAINBOARD



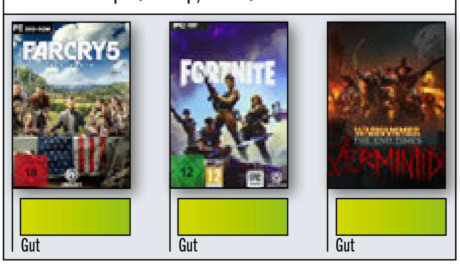
Hersteller/Modell: .... Gigabyte GA-AX370-Gaming 5
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2)
.... 2.0 x16/x1(1/3), m.2/**150 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Core i5 8400** benötigt ihr eine passende Hauptplatine mit **Sockel 1151** und **Intel-Z370/H310/B360-Chipsatz**. Dabei bieten die Platinen mit **B360(M)-Chip** ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für **93 Euro** bekommt ihr beispielsweise schon das **Asrock B360 Pro4**.

ZU SCHWACH FÜR ALLE DETAILS

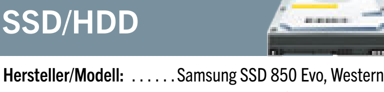
- In *Far Cry 5* erreicht die RX570 bei Ultra-Details (1080p) die 60 Fps-Marke nicht. 50 Fps sind drin.
- Bei *Fortnite: Battle Royale* liegt die Fps-Rate mit allen Details in 1080p bei immerhin rund 38 Fps.
- Die RX 570 schafft in *Warhammer: Vermintide 2* rund 50 Fps (1080p, DX11) mit maximalen Details.



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Enermax Equilence (Seitenteil aus Glas .... gedämmt, drei Lüfter mitgeliefert)/**90 Euro**
Netzteil: .. Seasonic Focus+ Platinum, 550 Watt, voll- .... modulares Kabelmanagement (**92 Euro**)
Laufwerk: . LG GP57EB40, DVD±RW extern (**25 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: .... Samsung SSD 850 Evo, Western .... Digital Red WD40EFRX
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .... –/5.400/**123 Euro**/**117 Euro**

RAM



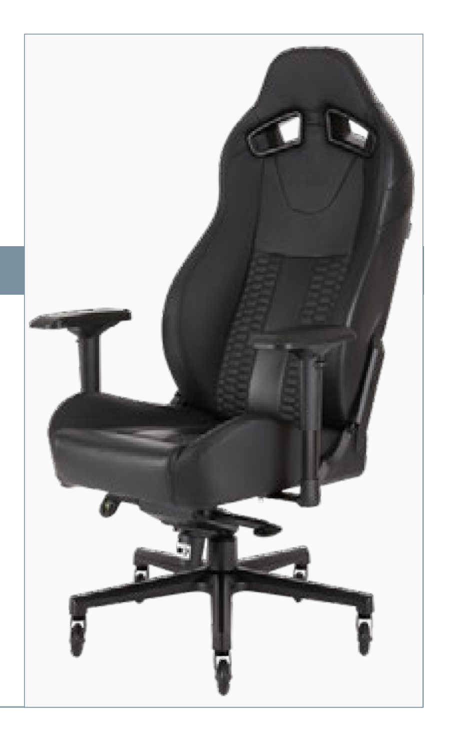
Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB .... (F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: ... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**148 Euro**

CORSAIR T2 ROAD WARRIOR: T1-RACE-NACHFOLGER VORGESTELLT

Corsairs Race T1 Race debütierte im Online Test auf pcgh.de erfolgreich mit einer 4,5-Sterne-Wertung. Der T2 Road Warrior buhlt jetzt mit einer breiteren Sitzfläche und tiefem Sitzpolster um die Gunst der Gamer.

Der erste auffällige Unterschied zwischen dem neuen, ab Mitte April für 340 Euro erhältlichen Corsair T2 Road Warrior (Preisvergleich-Link: https://goo.gl/g9L8YE) und seinem Vorgänger ist die vergrößerte Sitzfläche. Damit reagiert Corsair auf den auch von uns geäußerten Kritikpunkt, dass man im T1 Race wegen dessen hoher Seitenwangen wie in einem Schalensitz Platz nimmt. Dazu kommt eine verbesserte, weichere Sitzpolsterung (Dichte der Kaltschaumpolsterung laut Corsair: 50 kg/m³), die auch bei langer Nutzung des T2 Road Warrior optimalen Komfort garantieren soll. Neu sind auch die nun mit perforiertem Kunstleder bezogenen Kontaktflächen von Sitz und Lehne. Letztgenannte fällt beim T2 Road Warrior auch länger aus als bei Corsairs Gaming-Chair-Debütant. Die Lehne lässt sich bis 170 Grad neigen, der Neigungswinkel der nicht nur in der Nullstellung arretierbaren Wippmechanik beträgt 17 Grad.

Weitere Ausstattungsmerkmale des T2 Road Warriors, die schon beim Corsair T1 Racing zu finden waren, sind die Rollerblade-Rollen, die Rahmenkonstruktion aus Stahl, die mit Kunstleder bezogenen Kissen sowie die sogenannten 4D-Armlehnen, die sich auch nach links und rechts bewegen lassen. Für welche Körpergröße der T2 maximal geeignet ist, gibt Corsair nicht an – hier hilft nur ein Probesitzen vor dem Kauf.





HIGH-END-PC

Für ein ruckelfreies Spielvergnügen mit einer WQHD-Auflösung seid ihr mit unserem High-End-Modell bestens gerüstet. Wer die UHD-Auflösung bevorzugt, benötigt eine GTX 1080 Ti.

CPU



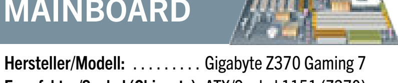
Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-8700K
.... + EKL Alpenföhn Brocken 3
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,7 GHz (Turbo 4,7 GHz)
Preis: .... **317 Euro** + **43 Euro**

ALTERNATIVE

Dank Preissenkung ist **AMDs Ryzen 7 1800X** schon für **299 Euro** erhältlich, hier müsst ihr noch einen Kühler kaufen. Spieler empfehlen wir trotzdem den **Core i7-8700K**, weil er **höhere Taktraten** sowie eine **höhere Pro-Megahertz-Leistung** bietet.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... Gigabyte GTX 1080 Windforce OC 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.657 (1.797 Boost)/2.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5X/**649 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs RX-Vega-Grafikkarten sind immer noch rar und die Preise für eine **Vega 56** wie die **Gigabyte Radeon RX Vega 56 Gaming OC 8G** liegen bei **679 Euro**. Trotz des **Mining-Booms** sind die **GTX-1080-GPUs** wieder bezahlbar.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte Z370 Gaming 7
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16/x1
.... (3/3),2× m.2/**232 Euro**

ALTERNATIVE

Das **MSI Z370 Godlike Gaming (480 Euro)** wäre die **High-End-Platine** für den **Ci7-8700K**. Unsere Empfehlung zeigt, dass es auch günstiger geht. Eine gute Platine für den **R7 1800X** ist das **Gigabyte AX370-Gaming 5** (**150 Euro**).

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LED
.... (CMU32GX4M2C3200C16B)
Kapazität/Standard: ... 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**389 Euro**

FÜR WQHD SEHR GUT GERÜSTET

- Die GTX 1080 schafft die WQHD-Auflösung in *Far Cry 5* mit *83* Fps. In UHD sind es nur 46 Fps.
- *Fortnite* läuft in WQHD mit 74 Fps ruckelfrei. Für flüssigen UHD-Spielspaß reichen 37 Fps nicht.
- *Bei Warhammer: Vermintide 2* garantiert die GTX 1080 60/100 Fps bei der UHD/WQHD-Auflösung.

Optimal (WQHD) | Optimal (WQHD) | Optimal (WQHD)

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... CM Mastercase MC600P (Seitenteil aus Glas, ... drei 140-mm-Lüfter mitgeliefert) (**150 Euro**)
Netzteil: .. Corsair HX 750 750 Watt, 80 Plus (**150 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics CH12NS40, BD-R(**27 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 960 Pro (M.2, PCI-E 3.0 x4/Seagate Archive HDD
Anschluss/Kapazität: ... 512 GByte/8.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.900/**260 Euro**/**196 Euro**

CM MASTERCASE MC600P: GUTE AUSSTATTUNG UND KÜHLUNG?

Coolermasters Mastercase MC600P bietet viel Modularität bei der Innenraumgestaltung und die Air-Vent-Belüftungstechnik zur Optimierung der Kühlleistung.

Mit einer LED-Leuchtleiste am unteren Ende der magnetischen Frontabdeckung hat Coolermasters MC600P zwar ein RGB-Lichtelement auf Lager, der Ausstattungsfokus liegt bei dem Gehäuse mit 70 Litern Innenraumvolumen aber auf der höchstmöglichen Modularität beim Hardwareeinbau. So habt ihr bei der Innenraumgestaltung die freie Wahl, selbst das Trennblech für das Netzteil und den 3,5-/2,5-Zoll-Laufwerkskäfig lässt sich teilweise demontieren. Für 2,5-Zoll-SSDs gibt es optionale Halterungen auf der Netzteilabdeckung oder an der Rückseite der Board-Befestigung. Die 5,25-Zoll-Einbauplätze könnt ihr ebenfalls ausbauen, um das MC600P mit Radiatoren zu bestücken. Zu den weiteren Extras, welche für die Ausstattungsnote von 1,75 sorgen, gehören ein magnetischer Staubschutz an Front und Deckel, ein verschiebbarer Hecklüfter, ein Kabelführungssystem mit Klettverschluss, die Panelabdeckung sowie das Air-Vent-System für einen optimal geregelten Luftfluss.

Diese Technik besteht aus vier schmalen Luftein- (Front) respektive Luftauslässen (Deckel/Heck) an den Kanten des MC600P, die für einen kontinuierlichen Luftstrom im Innenraum sorgen. Dieser Luftstrom kann verstärkt werden, indem die per Magnet befestigten Abdeckungen von Front und Deckel leicht angehoben werden. Wie unsere Temperaturmessungen (CPU: 64,0 °C, GPU: 70,0 °C, Innenraum: 34,1 °C) zeigen, reicht der reguläre Luftstrom aber schon aus, die Lüfterlautheit ist mit 1,2/1,4 Sone auch nicht zu hoch.





Computergrafik-Basics

Für Spiele und Filme ist die 3D-Computergrafik unverzichtbar. Ergänzend zu unserem Praxis-Special aus der letzten Ausgabe bieten wir euch hier einen Einblick in die Geschichte und in die grundlegenden Bestandteile von 3D-Grafik.

Von: Valentin Sattler

Sie mag anfangs kompliziert erscheinen, doch 3D-Computergrafik zu verstehen oder gar selbst zu erschaffen, das ist durchaus möglich.

KLEINE FILME AUS DEM COMPUTER

Während PC-Spieler vergleichsweise spät in den Genuss von erster 3D-Grafik kamen, gab es entsprechende Entwicklungen schon deutlich früher. 1972 entstand die kurze Filmsequenz *A Computer Animated Hand*, die von Edwin Catmull und Fred Parke erstellt wurde. Sie zeigte eine dreidimensionale Hand, die nicht nur als Wireframe, sondern mit schattierten Oberflächen (Polygonen) dargestellt wurde. Darüber hinaus war sie animiert, die Hand konnte sich also bewegen. Die beiden Schöpfer waren damals Studenten an der University of Utah. Catmull ist inzwischen Präsident der Walt Disney Animation Studios und war bereits bei der Gründung der Pixar Animation Studios ein Teil des Unternehmens. Parke veröffentlichte zwei Jahre nach *A Computer Animated Hand* noch eine Demonstration mit einem animierten, menschlichen Gesicht.

Auch vor den 1970ern gab es erste Gehversuche mit computergenerierten Grafiken, doch kamen aus Leistungsgründen damals vornehmlich Wireframe-Ansichten zum Einsatz. Es waren also ausschließlich die definierenden Kanten der Objekte sichtbar, nicht aber die Flächen. Ein Beispiel hierfür ist die 1963 von Edward E. Zajac veröffentlichte Animation eines Satelliten, der um die Erde kreist. Sie bestand aus einer sich drehenden Kugel und einem darum rotierenden Quader.

PASSENDE SOFTWARE KOMMT AUF DEN MARKT …

An Relevanz gewannen entsprechende Grafiken durch Programme, die die Erstellung von dreidimensionalen Objekten über eine Benutzeroberfläche ermöglichten. Dafür mussten vorher beispielsweise die Koordinaten von Eckpunkten von Hand eingegeben werden.

In den 1980ern wurden mehrere Unternehmen gegründet, die bis heute bestehen und wichtige Programme aus diesem Bereich vertreiben: Autodesk startete 1982. Das Unternehmen vertrieb zunächst *Auto CAD* (*Computer Aided Design*). 1990 erschien dann *3D Studio*, der direkte Vorgänger von *3ds Max*.

1983 wurde Alias Research, später Alias Systems Corporation, gegründet. Das Unternehmen entwickelte beispielsweise das Programm *Poweranimator*. 1998 kam dann die bekannte Software *Maya* auf den Markt, die inzwischen von Autodesk vertrieben wird.

… UND 3D-SPIELE HÄUFEN SICH

Während für Animationen oder Spezialeffekte in Filmen schon früher computergenerierte Grafiken

zum Einsatz kamen, standen Spiele damals vor einem Leistungsproblem: Heimanwender hatten nur sehr begrenzte Rechenleistung und obendrein musste bei einem Spiel die Berechnung auch noch in Echtzeit erfolgen. Die grafische Darstellung wurde „live“ und damit interaktiv, also erst später möglich.

Einer der ersten Titel mit gerenderten Flächen anstelle von Wireframes, *3D Monster Maze*, erschien 1981 für den Sinclair ZX81. Dieser hatte einen Prozessor mit – aus heutiger Sicht lächerlichen – 3,25 Megahertz Takt verbaut.

Das Spiel wurde in First-Person-Perspektive dargestellt; der Spieler musste darin einen Weg aus einem Labyrinth finden. Schon früher gab es Spiele mit Wireframe-Ansicht, etwa *Spasim* aus dem Jahr 1974.

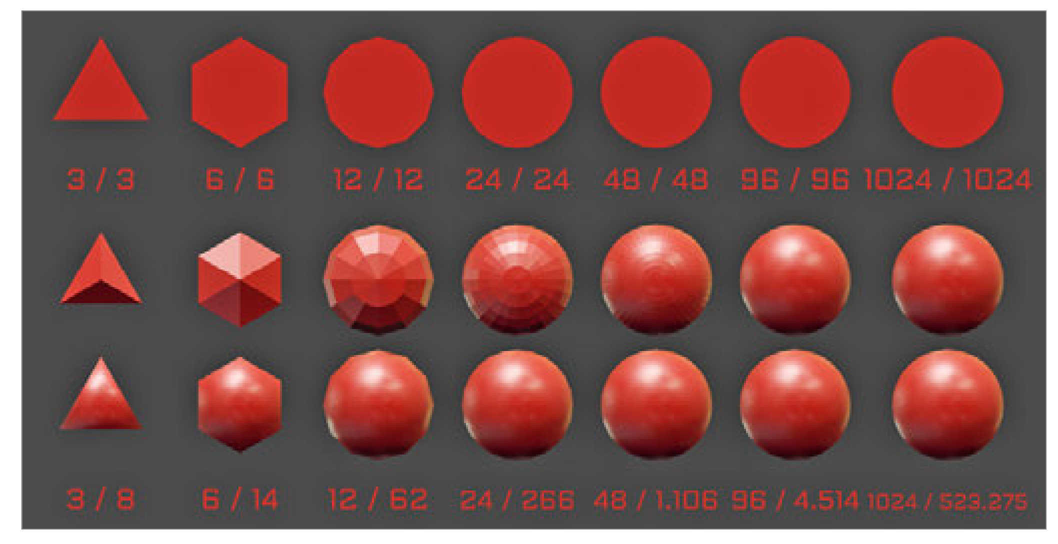
Ein verhältnismäßig flüssiges Spielerlebnis, auch in Wireframe-Ansicht, bot beispielsweise das von Atari entwickelte *Battlezone* von November 1980. Zum Vergleich: Das berühmte Spiel *Pac-Man* erschien nur wenige Monate früher.

Ein Jahrzehnt später hatte sich die Grafik stark weiterentwickelt: Der Klassiker *Doom* setzte auf einen Mix aus einer 3D-Spielwelt und 2D-Gegnern. Die Wände und Böden sind hier bereits nicht mehr einfarbig, sondern mit Texturen versehen. 1995 kam der erste vollständig am Computer erstellte Spielfilm, *Toy Story*, ins Kino – und weitere Animationsfilme folgten. Die Grafik wurde nun langsam realistischer und vor allem massentauglich.

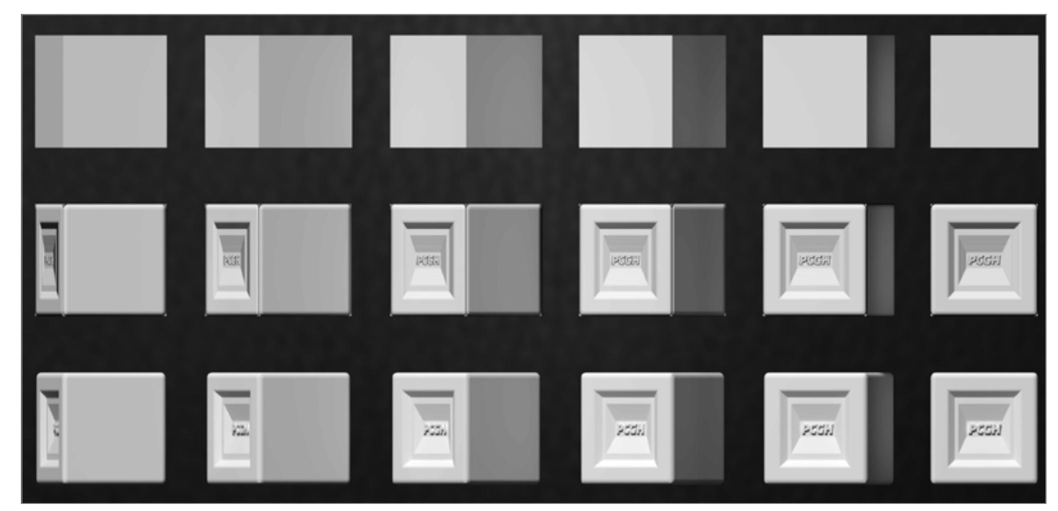
DER AUFBAU EINER 3D-SZENE – DAS STECKT DAHINTER

Da heutzutage fast alle Spiele 3D-Titel und entsprechende Technologien aus dem täglichen Leben keinesfalls wegzudenken sind, stellt sich die Frage nach dem Wie natürlich schnell. Insbesondere auch deswegen, weil in modernen Filmproduktionen ein grafisches Niveau erreicht wird, das man kaum mehr von der Realität unterscheiden kann.

Ob eine Computergrafik für ein Bild, einen Film oder ein Spiel erstellt wird, macht dabei aufseiten der verwendeten Techniken kaum Unterschiede. Der größte Unterschied liegt in dem Fokus auf eine hohe Leistungsfähigkeit bei Spielen – die Grundsätze bleiben aber im Prinzip identisch. Die folgenden Punkte sollen einen groben Überblick über den Aufbau einer dreidimensionalen Szene geben, wie sie zur Erzeugung computergenerierter Bilder verwendet wird. Als Szene wird dabei der virtuelle Raum bezeichnet, in dem sich alle Objekte mit ihren Einstellungen befinden.



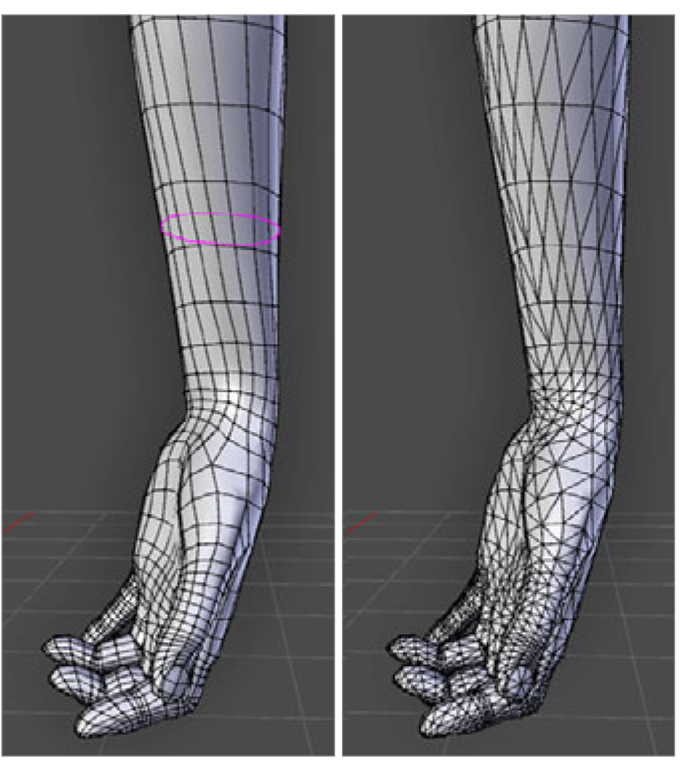
Näherungen eines Kreises respektive einer Kugel: In der ersten Zeile sind Kreise, in der zweiten Kugeln mit Flat Shading. In der dritten Zeile seht ihr Kugeln mit Phong („Smooth“) Shading. Die Zahlen geben die Eckpunkte pro Kreis/des Gesamtobjekts an.



Mit Bump-Maps kann man Vertiefungen vortäuschen. Oben: Das Objekt ohne Bump-Map. Mitte: Das Objekt mit Bump-Map. Unten: Das Objekt mit modellierten Details (Vertiefungen durch echte Geometrie, nicht durch Texturen).

GEOMETRIE – DIE BASIS ALLER GERENDERTEN OBJEKTE

Soll auf dem Bildschirm später etwas Erkennbares ausgegeben werden, so muss der Computer zuerst wissen, wo sich Objekte befinden, wie diese angeordnet sind und wie sie aussehen. Objekte/Modelle bestehen üblicherweise aus drei Elementen: Eckpunkten (Vertices), Verbindungskanten (Edges) und Flächen (Faces/Polygone). Diese sind voneinander abhängig: Eine Kante wird stets durch zwei Eckpunkte definiert; eine Fläche durch mindestens drei Kanten. Eckpunkte werden durch Koordinaten bestimmt, die die Position in der X-, Y- und Z-Achse angeben. Kanten



Links: Übersichtliches Modell aus Vierecken. Rechts: Unübersichtliches Modell aus Dreiecken. Lila: Durch Kanten von Vierecken umschließt man einen logischen Bereich.

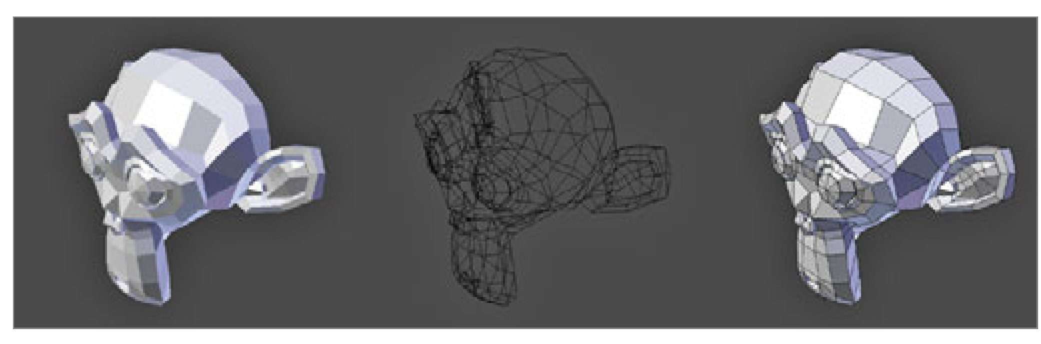
und Flächen bauen auf den jeweiligen Eckpunkten auf.

Je nach Render-Engine können auch Kanten und Eckpunkte am Ende sichtbar sein, üblicherweise dreht sich die Geometrie aber um die Flächen – sie umschließen das Modell und bestimmen dessen Form. Dabei ist zu beachten, dass Flächen nicht wie in der Realität zwei Seiten haben, sondern nur eine. Betrachtet man am Computer die eine Seite einer Fläche, so ist sie wie zu erwarten sichtbar. Die Rückseite hingegen ist zumeist unsichtbar, weshalb man durch sogenanntes Backface Culling die nicht sichtbaren Flächen weglässt, was Leistung spart. Am besten zu beobachten ist das, wenn ihr in einem Spiel in ein Objekt hinein geratet oder gar aus der Welt fallt. Dann könnt ihr (meistens) durch das Objekt beziehungsweise die Spielwelt hindurchsehen. Die entsprechende Ausrichtung einer Geraden wird als „Normale" bezeichnet, einem auf der Fläche senkrecht stehenden Vektor, der eben in die eine oder in die andere Richtung zeigen kann.

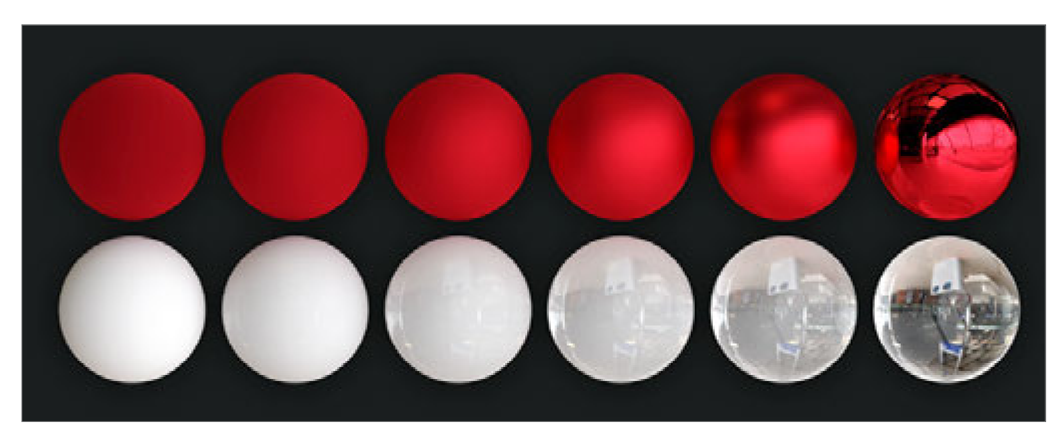
Das alles mag sich ausgesprochen kompliziert anhören, ist aber in der Realität weit weniger problematisch: Entsprechende Programme, wie sie später vorgestellt werden, bieten intuitive Wege, um Geometrie zu bearbeiten und zu erstellen. Auch um die Grundprinzipien der Bearbeitungen zu verstehen, ist nicht viel mehr notwendig als die heutzutage an Schulen unterrichtete Vektorrechnung.

Für einen 3D-Künstler ist all das Beschriebene einfacher Alltag, ein Problem ist vielmehr die saubere Erstellung von Geometrie. Das bedeutet, dass Objekte einfach zu bearbeiten sein sollen und vor allem nicht mehr Eckpunkte, Kanten und Flächen haben als notwendig — denn das kostet Speicher und Leistung. Ein Problem beim Einsparen von Geometrie gibt es vor allem bei der Darstellung runder Objekte: Flächen und Kanten sind immer gerade, weswegen Rundungen, um nicht kantig auszusehen, viel Geometrie verbrauchen.

Render-Engines stellen Flächen intern als Dreiecke dar, denn egal welchen Punkt eines Dreiecks man verschiebt, die eingeschlossene Fläche ist immer „gerade", also möglich. Verschiebt man jedoch bei einem Viereck einen der vier Punkte, so kann die Fläche „ungerade" werden, also unmöglich; man kann dort nicht über alle vier



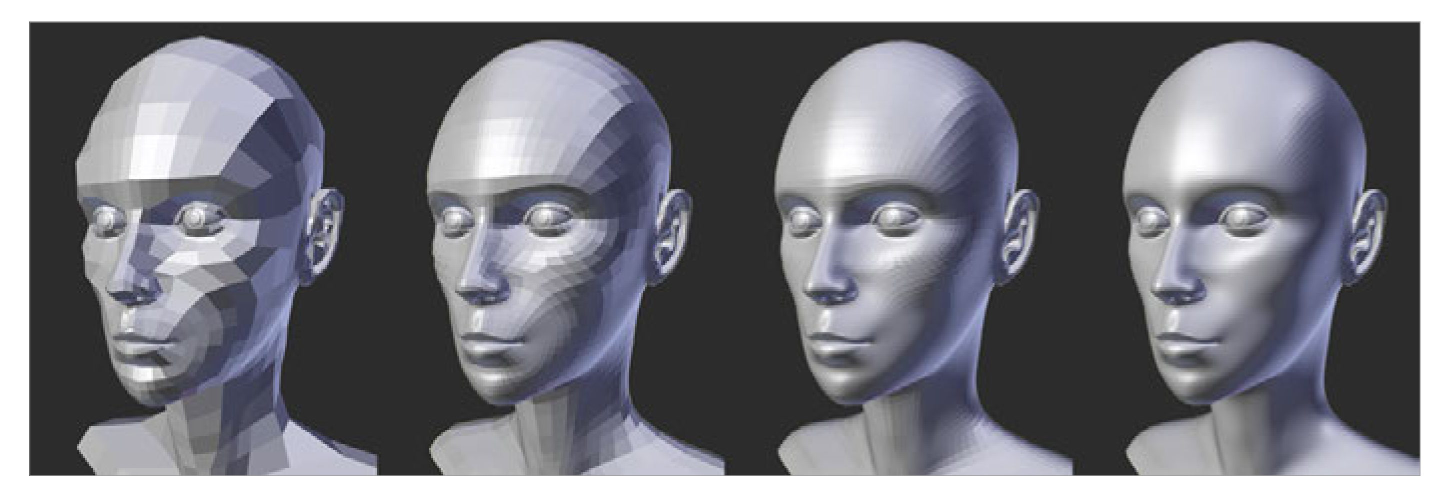
Links: Solid. Mitte: Wireframe. Rechts: Solid + Wireframe: Die Solid-Ansicht zeigt das Modell mit Flächen an, die Wireframe-Ansicht nur mit Kanten. Nur die Eckpunkte anzuzeigen ist unüblich, da man dann die Struktur des Objekts kaum mehr erkennt.



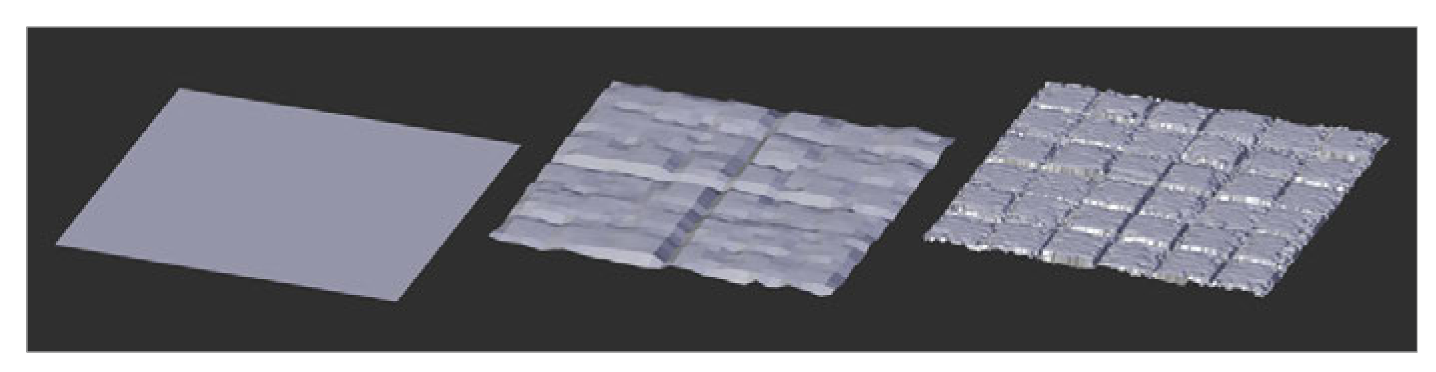
Materialien. Oben: Stufen zwischen diffus und glänzend. Unten: Stufen zwischen diffus und Glas. Während Raytracer echte Spiegelungen bieten, werden bei Spiel-Engines oft Tricks zur Realisierung eingesetzt.



Modell: „Sintel" von Andy Goralczyk (Quelle: cloud.blender.org). Links: Modell ohne Schatten/Beleuchtung. Mitte: Modell ohne Materialien („Clay Render"). Rechts: Modell mit Texturen, Materialien und Beleuchtung.



Der Catmull-Clark-Algorithmus erzeugt zusätzliche, abrundende Geometrie und funktioniert am besten mit Vierecken. Jede weitere Stufe vervierfacht die Polygon-Anzahl. Zu hohe Einstellungen können schnell zu Leistungs- und Speicherproblemen führen. Deswegen wird ergänzend meist Phong („Smooth") Shading eingesetzt.



Durch Displacement-Maps können Objekte mit höherem Detailgrad dargestellt werden. Nähere Objekte werden automatisch weiter unterteilt (beispielsweise Catmull-Clark-Algorithmus/Tesselation) und anhand der Displacement-Map verschoben. Bei zu niedriger Mindestdistanz sieht man eine Formänderung, wenn man sich Objekten nähert.

Punkte eine gerade Fläche bilden. Die entsprechenden Programme zerteilen deswegen Mehrecke intern in Dreiecke, wofür es immer zwei Möglichkeiten gibt.

Obwohl am Ende in Dreiecken gerechnet wird, arbeitet man bei entsprechenden Modellen meistens mit Vierecken, um zwei gegenüberliegende Seiten zu erhalten. Das ist für den sogenannten Meshflow (auch Topologie genannt) wichtig: Man bildet mit den Vierecken Ringe um Teile des Modells. Das ist für einige interne Funktionen von Modellierungsprogrammen notwendig und sorgt zugleich für eine verbesserte Übersicht.

Sind alle benötigten Modelle erstellt, können sie im Raum angeordnet werden. Ausgehend von der in der Szene befindlichen Kamera kann die Render-Engine nun bestimmen, welche Objekte/Polygone weiter vorne liegen und welche verdeckt sind.

MATERIALIEN UND TEXTUREN

Soll das Ergebnis auf dem Bildschirm jedoch nicht nur grau sein, sondern auch noch Farben enthalten, wird der Einsatz von Materialien (oft als „Shader" bezeichnet; nicht zu verwechseln mit Shadereinheiten in GPUs) und Texturen notwendig. Erstere bestimmen die Eigenschaften der Oberfläche eines Objekts, Letztere wurden früher nur für die Farbgebung verwendet – heute jedoch für deutlich mehr.

Für Materialien gibt es verschiedene Möglichkeiten, um mit auftreffendem Licht zu reagieren. Sie können beispielsweise spiegelnd oder diffus sein – oder auch beides gleichzeitig, in einem beliebigen Verhältnis. Sehr alte Spiele haben keine Reflexionen, die Materialien sind also alle diffus.

Das Problem an spiegelnden Oberflächen ist, dass der Lichtstrahl abgelenkt wird und damit nach dem Auftreffen auf das erste Objekt noch weiterverfolgt werden muss. Das kostet Leistung. Einfarbige Materialien, die höchstens mit dem umgebenden Licht interagieren, sind hier schonender, aber eben auch deutlich weniger ansehnlich.

Mit moderner Hardware und damit mehr Leistungsreserven sind spiegelnde Oberflächen jedoch möglich geworden. Je nach Implementierung sind sie wirklich „realistisch" oder nur die Realität nachahmend.

Render-Engines bieten für gewöhnlich fertige Materialien an und unterteilen diese beispielsweise in metallische, nicht metallische, transparente etc. Damit Modelle nicht überall dieselbe Farbe haben, wird auf diese eine Textur gelegt. Jede Fläche erhält so sozusagen einen Anstrich, der aus einem Bild entnommen wird. Heutzutage werden Texturen jedoch nicht nur für die Farbe eines Objektes eingesetzt. Weitere Anwendungszwecke sind zum Beispiel Normal- und Displacement-Maps. Mit diesen können die Eigenschaften der Objektoberfläche weiter beeinflusst werden. So kann man zum Beispiel auf derselben Fläche mehrere Materialien darstellen: Ist die Textur an einer Stelle weiß, wird Material A verwendet, andernfalls Material B.

Übersicht: Gängige Texturen/Maps

Art der Textur/Map	Zweck
Diffuse/Albedo	Grundsätzliche Farbgestaltung des Objekts
Normal/Bump/Parallax	Beeinflusst Lichteinfall auf ein Objekt, kann Vertiefungen in geraden Ebenen vortäuschen
Displacement/Tesselation	Kann tessellierte (zerteilte) Flächen verschieben, um eine aktuelle nahe Oberfläche mit zusätzlicher Geometrie zu berechnen
Specular	Bestimmt, wo ein Objekt stärker/schwächer glänzt
Transparency (manchmal in Diffuse/Albedo enthalten)	Kann ein Objekt durchsichtig machen, beispielsweise oft bei Gewächsen eingesetzt

Die in den letzten Jahren massiv angestiegene Verwendung von nicht nur höher auflösenden, sondern eben auch mehr Texturen ist einer der Gründe für die immer größer werdenden Spiele. Die Farbtextur braucht beispielsweise drei Farbkanäle (Rot, Grün, Blau), ebenso wie eine Normal-Map. Displacement-Maps kommen mit einem Kanal (Schwarz/Weiß) zurecht.

ES WERDE LICHT!

Nun befinden sich nicht mehr nur einfache Objekte in unserer Szene, sondern solche mit Materialien und Texturen, also Objekte mit Farben. Damit diese am Ende stimmig dargestellt werden, ist nur noch eines notwendig: Licht, das mit den Ma-

terialien interagiert. Dafür gibt es verschiedene Ansätze: Render-Engines verfügen meist über mehrere Arten von Lichtquellen, beispielsweise unsichtbare Punkte oder Geometrien, die Licht ausstrahlen. Auch wird oft die Umgebung verwendet: Die Himmelstextur beleuchtet die Szene individuell.

Lichtquellen werden dabei, wie im echten Leben auch, durch die Parameter Farbe, Helligkeit und Größe definiert. Ersterer verändert beim Auftreffen des Lichts auf ein Material die dargestellte Farbe, während die Helligkeit auch ebendiese im Endergebnis beeinflusst. Die Größe wiederum bezieht sich auf die entstehenden Schatten: Ist eine Lichtquelle unendlich klein, so sind alle entstehenden Schatten an den Karten hart. Es gibt also keinen Übergang vom schattierten zum nicht schattierten Bereich. Macht man die Lichtquelle größer, wird der Übergang weicher, zumindest beim Offline-Rendering.

DYNAMIK KOMMT INS SPIEL

Mit den bisher beschriebenen Bestandteilen haben wir alles, um ein Bild zu berechnen. Der Vorteil in 3D-Welten liegt aber in der Interaktivität – und genau diese gilt es noch zu erlangen. Die Koordinaten von Objekten können natürlich verschoben und rotiert werden. Das würde bereits reichen, um die Kamera in verschiedene Positionen zu bringen. Möchte man die Modelle jedoch dazu bringen, ihre Form zu verändern, so müssen diese zuerst „geriggt" und animiert werden.

Das Rig ist ein Skelett, das in einen Körper eingesetzt wird. Möchte man einen Menschen riggen, so würde man zwischen allen relevanten Gelenken einen „Bone" einsetzen. Anschließend wird jedem Vertex im Bezug auf jeden Bone ein „Gewicht" (eine Stärke) zugewiesen. Bewegt man nun einen Bone, dann werden alle dazugehörigen Vertices, abhängig von ihrem Gewicht, mitbewegt. Würde man beispielsweise einen Unterschenkel bewegen, so wäre es unsinnig, den entsprechenden Knochen mit Eckpunkten am Ohr zu verknüpfen.

Neben Knochen werden häufig noch sogenannte Shape Keys eingesetzt. Ein Shape Key macht in der Praxis nichts anderes, als ausgewählte Eckpunkte in eine angegebene Position zu verschieben. Diese Funktion wird oft verwendet, um durch das Rig entstehende Fehler zu kaschieren oder zum Beispiel Muskelbewegungen hinzuzufügen.

VON DER THEORIE IN DIE PRAXIS

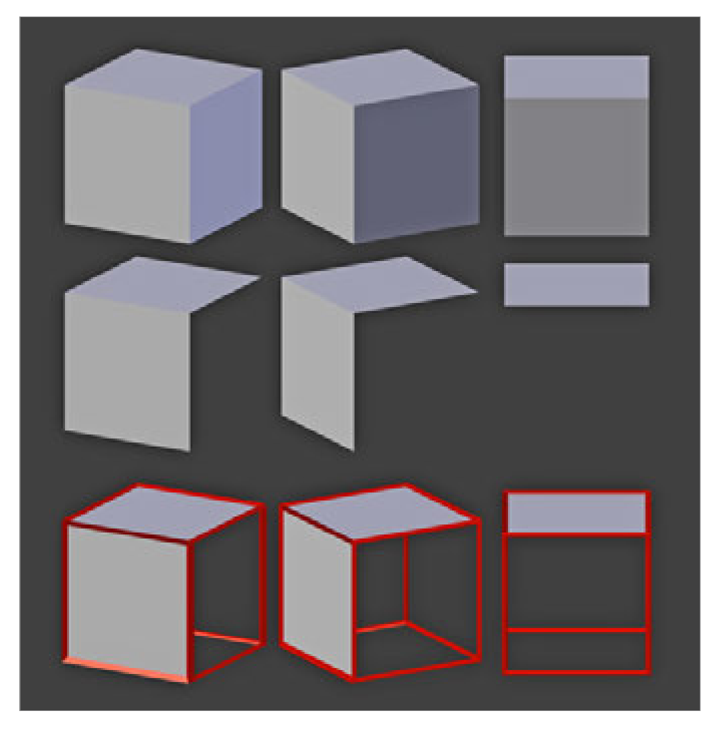
Bei all der Theorie stellt sich natürlich die Frage, wie man die genannten Dinge in die Praxis umsetzt. Die Zeiten, in denen Koordinaten und Verbindungen von Hand in Tabellen eingetragen wurden, sind glücklicherweise schon lange vorbei. Für alle genannten Arbeitsschritte gibt es eigenständige Programme und auch Komplettlösungen in sehr großer Anzahl. Meistens ist Software zur Modellierung auch in der Lage, die Modelle entsprechend zu texturieren, die Materialien und Lichter einzustellen, Modelle zu riggen und das Ergebnis am Ende zu berechnen. Trotzdem werden auch bei Komplettlösungen oft noch andere Programme eingesetzt, die auf einen einzelnen Arbeitsschritt spezialisiert und dort dementsprechend überlegen sind.

Bekannte Programme der Industrie sind in etwa *3ds Max* und *Maya*, beide aus dem Hause Autodesk. Sie bieten beispielsweise die beschriebenen Funktionen. Die von professionellen Studios häufig eingesetzten Programme sind jedoch oft zu teuer für Privatanwender, weswegen hier kostenlose (Open-Source-)Alternativen attraktiv erscheinen – zumindest wenn man zuerst einmal in den Bereich der 3D-Kunst hineinschnuppern möchte. Das wohl mächtigste unter den kostenlosen Programmen ist *Blender*.

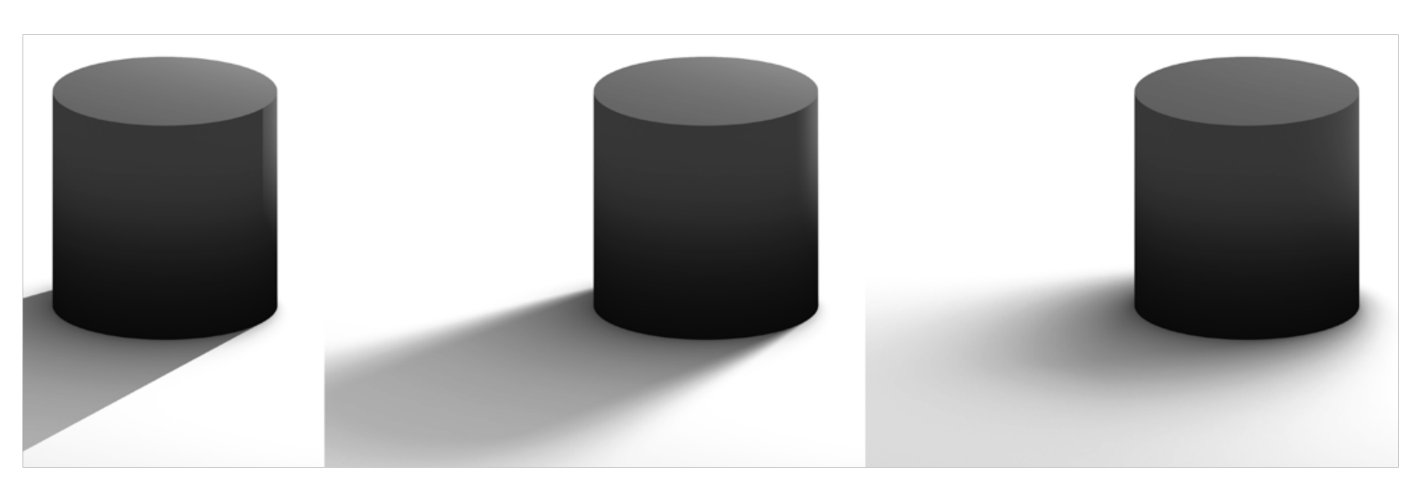
Blender startete ursprünglich auch als kommerzielle Software, doch mit dem Bankrott des entwickelnden Unternehmens Not a Number Technologies sah Chefentwickler Ton Roosendaal die Möglichkeit, das Programm gegen 100.000 Euro, die per Crowdfunding gesammelt wurden, als Open Source Software zu veröffentlichen. Seit damals, also 2002, wird *Blender* von der Non-Profit-Organisation Blender Foundation unter der Leitung von Roosendal verwaltet und weiterentwickelt. Die Lizenz ist GPL v2, die Software ist dementsprechend vollständig kostenlos.

Das Programm wird von Einsteigern zu Beginn oft als kompliziert empfunden. Mit entsprechendem Lehrmaterial ist es aber durchaus auch für Hobbyisten möglich, die Verwendung dieser mächtigen Software zu erlernen.

Spielern dürfte *Blender* seit August 2016 bekannt sein: Damals hatte AMD ein Zen Engineering Sample gegen einen Broadwell-E-Prozessor in der *Blender*-Render-Engine „Cycles" antreten lassen, um die Leistungsfähigkeit der kommenden Architektur zu beweisen. Wie wir mittlerweile wissen, kann sich AMD mit Ryzen durchaus gegen die Intel-CPUs behaupten. ❑



Löscht man Seiten eines Würfels, sieht man, dass er hohl ist: 3D-Modelle setzen (meistens) nur auf Oberflächen. Dank „Backface Culling" werden die Innenseiten nicht berechnet.



Die Größe von Lichtquellen beeinflusst die Schattenbildung. Kleinere Quellen haben härtere Schatten und umgekehrt, für unsichtbare (Punkt-)Lampen gibt es deshalb einen einstellbaren Wert. Das gilt für Path- oder Raytraced-, nicht für Echtzeit-Schatten.



DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM













myCostumes.de

Die Leichtigkeit des **Spielens**

Spiele-Notebooks müssen keine vier Kilo schweren Kolosse sein. Die Hälfte des Gewichts ist schon eher rucksacktauglich und bietet noch immer eine gute Grafikleistung.

Von: Manuel Christa



Bitte wählt jetzt: leicht, leise und leistungsarm oder schwer, laut und leistungsfähig. Wer nach einem spieletauglichen Notebook sucht, musste lange Zeit auf die zweite Variante zurückgreifen. Die potenten Geforce-GTX-Chips benötigen eine ebensolche Kühlung, die auf dem engen Raum die Notebooks klobig werden lässt und unter Last auch ziemlich laut wird. Wer den Anspruch hat, aktuelle Spiele auf einem mobilen Rechner zu spielen, musste bislang immer Kompromisse in Sachen Mobilität eingehen – wofür die Notebooks aber eigentlich gemacht sind. Wenig verwunderlich, dass die dicken Maschinen meist große 17-Zöller sind, während das schnöde Office-Notebook oft einen Bildschirm mit 15,6 Zoll Diagonale hat. Mit der effizienten Pascal-Generation der Nvidia-Geforce-Grafikchips gibt es immer mehr Modelle, welche die beiden scheinbar unvereinbaren Gegensätze vereinen möchten. Und da Nvidia uns noch immer auf eine neue Generation warten lässt, drehen die Notebook-Hersteller eben an der Effizienzschraube.

Wir erinnern uns: Pascal selbst war ein großer Effizienzsprung, da die Chips nun nicht mehr für Notebooks an Shadern und Takt beschnitten werden mussten. In den Spiele-Notebooks sitzen daher mit aktueller GTX-Generation die gleichen Chips wie auf den Desktop-Grafikkarten. Die Notebook-Version der Geforce-Grafik ist daher grundsätzlich genauso leistungsfähig wie die in Form der Grafikkarten. Wie auch bei diesen gibt es bei Notebooks kleinere Unterschiede im Basis- und Boost-Takt – je nach Kühlleistung der Geräte. Deswegen fiel auch das „M" für „Mobile" am Ende des Namens bei Pascal weg, während es bei Maxwell beispielsweise bei einer GTX 980M noch vorhanden war. Nun ist die aktuelle Nividia-Generation schon über eineinhalb Jahre alt und statt im letzten Herbst pünktlich nach einem Jahr mit einer neuen zu brillieren, zogen die Kalifornier bei den Notebook-Chips die Handbremse wieder an – wenn

auch mit gutem Grund und nur bei den Taktraten, nicht etwa bei Shadern, Speicher(-takt) oder anderen Details der Chips.

WER BIST DU, MAX-Q?

Der wiedereingeführten Light-Version der Geforce-Chips für Notebooks fügt Nvidia das Suffix „Max-Q" hinzu. Die ist Nvidias Bezeichnung für die sparsamere und gleichzeitig effizientere Taktung der Chips, welche dünnere Notebooks möglich machen soll. Der Chip wurde also zum „sweet spot" der Effizienz hin gedrosselt, da für die letzten zehn Prozent Spitzenleistung die Leistungsaufnahme bis zu 30 Prozent ausmachen soll. Die Max-Q-Einführung haben Asus und Acer mit entsprechenden Vorzeigemodellen eröffnet, nämlich mit dünnen 15-Zöllern mit einer GTX 1080 Max-Q ausgestattet, womit sie den Spagat zwischen leicht und leistungsfähig geschafft haben wollen – natürlich mit einem Preis-Leistungs-Verhältnis jenseits von Gut und Böse. Wir hatten im Herbst das Asus ROG Zephyrus getestet, das für 3.000 Euro kaum Wünsche offen ließ – außer bei der Akkukapazität und -laufzeit. Der Unterschied in den Spiele-Frameraten einer GTX 1080 Max-Q im Vergleich zur regulären Variante fällt mit gut zehn bis zwanzig Prozent ziemlich deutlich aus, sodass man eigentlich gleich zur GTX 1070 greifen kann. In unseren Benchmarks liegen die beiden nur circa sechs Prozent auseinander. Mit absteigender Grafikchipvariante wird der Unterschied zum Max-Q-Pendant prozentual geringer: Zum Beispiel ist eine GTX 1060 von ihrer Max-Q-Version nur rund sechs bis zehn Prozent entfernt.

Während bei einer GTX 1080 die Max-Q-Spezifikation noch einen himmelweiten Unterschied zu einem leichten, dünnen und leisen Notebook ausmacht, gab es das schon vor Max-Q mit einer regulären GTX 1060. Warum also auch die schwächeren Chips drosseln, die bereits filigrane Federgewichte ermöglichen? Welchen Sinn ergibt also eine GTX 1060 Max-Q? Nvidia hat dies uns gegenüber mit der Vielfalt begründet, die man den Notebook-Herstellern bieten möchte. Einige dieser Hersteller aber machten sich anfangs nicht die Mühe, die Notebooks auch dünner, leichter und/oder leiser zu machen und steckten die Max-Q-Chips in die gleichen Gehäuse. Mehr noch: Die neueren Modelle mit Max-Q waren teils sogar teurer.





Der Hybrid schlechthin: Außen ein Business-Notebook, innen eine GTX 1060. Das Gigabyte Aero 14 ist nicht nur klein und leicht, sondern verfügt auch mit 94 Wh über eine üppige Akkukapazität und eine gute Mittelklasse-Spieleleistung.





Die Apple-Konkurrenz: Mit dem Surface Book 2 kreierte Microsoft trotz GTX 1050 oder GTX 1060 sicherlich kein Spiele-Notebook. Von der Leistung her spricht aber nichts gegen gelegentliches Spielen mit diesem Flachmann.





RGB-Beleuchtung: Man liebt sie oder man hasst sie. Das dünne Stealth Pro von MSI verfügt als einziges Gerät der Testreihe über eine frei konfigurierbare RGB-Tastatur. Diese kommt allerdings nicht von MSI, sondern vom Peripherie-Spezialisten Steelseries.





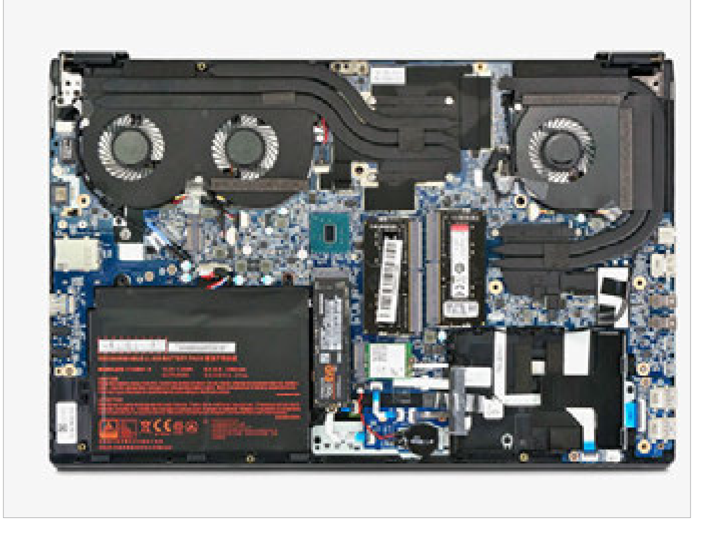
Maximale Grafikleistung: In nur zwei Zentimeter dünnen Notebooks ist bestenfalls eine GTX 1070 Max-Q möglich, wie hier im Insanitybook von Tuxedo.

Übersicht: Aktuelle Geforce-GPUs

GPU-Name	Geforce GTX 1050 Max-Q	Geforce GTX 1050 Mobile	Geforce GTX 1050 Ti Max-Q	Geforce GTX 1050 Ti Mobile	Geforce GTX 1060 Max-Q	Geforce GTX 1060 Mobile	Geforce GTX 1070 Max-Q	Geforce GTX 1070 Mobile	Geforce GTX 1080 Max-Q	Geforce GTX 1080 Mobile
GPU-Chip	GP107	GP107	GP107	GP107	GP106	GP106	GP104	GP104	GP104	GP104
Verfügbar seit	Jan 18	Jan 17	Jan 18	Jan 17	Jun 17	Aug 16	Jun 17	Aug 16	Jun 17	Aug 16
Speicher	4.096 MByte, GDDR5, 128 bit	2.048 MByte, GDDR5, 128 bit	4.096 MByte, GDDR5, 128 bit	4.096 MByte, GDDR5, 128 bit	6.144 MByte, GDDR5, 192 bit	6.144 MByte, GDDR5, 192 bit	8.192 MByte, GDDR5, 256 bit	8.192 MByte, GDDR5, 256 bit	8.192 MByte, GDDR5X, 256 bit	8.192 MByte, GDDR5X, 256 bit
Basistakt	999 MHz	1.354 MHz	1.151 MHz	1.493 MHz	1.063 MHz	1.404 MHz	1.215 MHz	1.442 MHz	1.290 MHz	1.556 MHz
Speichertakt	1.752 MHz	1.752 MHz	1.752 MHz	1.752 MHz	2.002 MHz	2.002 MHz	2.002 MHz	2.002 MHz	1.251 MHz	1.251 MHz
Shader / TMUs / ROPs	640 / 40 / 16	640 / 40 / 16	768 / 48 / 32	768 / 48 / 32	1.280 / 80 / 48	1.280 / 80 / 48	2.048 / 128 / 64	2.048 / 128 / 64	2.560 / 160 / 64	2.560 / 160 / 64
Bemerkungen: Max-Q-GPUs bieten nur begrenzte Taktraten. Je niedriger die Leistung des Grafikchips, umso geringer der Leistungsunterschied zwischen regulärer und reduzierter Variante.										

Zwei i7-Vierkerner im Vergleich

Modell	Intel Core i7-7700HQ	Intel Core i7-8650U
	intel inside CORE i7	intel CORE i7 8th Gen
Codename	Kaby Lake	Kaby Lake Refresh
Taktung	2.800–3.800 MHz	1.900–4.200 MHz
Level 1 Cache	256 KB	256 KB
Level 2 Cache	1 MB	1 MB
Level 3 Cache	6 MB	8 MB
Anzahl von Kernen/Threads	4/8	4/8
Max. Verlustleistung (TDP)	45 Watt	15 Watt
Fertigungstechnologie	14 nm	14 nm
Integrierte Grafik	Intel HD Graphics 630 (350–1.100 MHz)	Intel UHD Graphics 620 (300–1150 MHz)
Anfangspreis	USD 378	USD 409
Vorgestellt am	Januar 2017	August 2017
Cinebench R15 (Single/Multi)	155/744 Punkte (MSI)	140/623 Punkte (Microsoft)



Die „Innereien" eines Tuxedo Insanitybook: Während sich in älteren Modellen der Prozessor und die Grafikkarte die Heatpipes teilten, haben sie jetzt jeweils eigene.

Weniger für mehr also – na, vielen Dank. Wohl deshalb stellen wir Max Q hier so ausführlich vor … denn ein Preisvergleich mit ähnlich ausgestatteten Modellen lohnt sich immer.

UND WAS IST MIT AMD?

Nvidia hat zum Jahresanfang außerdem sogar die GTX 1050 mit Max-Q angekündigt, wohl als Antwort auf AMDs jüngste Notebook-APU. Denn mit Raven Ridge ist AMD immerhin in die zweite Liga der Notebook-Grafikleistung zurückgekehrt. Den Ryzen Mobile haben wir bereits getestet, eine Konkurrenz zur GTX-10-Serie ist leider noch nicht in Sicht und wäre nach wie vor reine Spekulation. Ob es eine Vega 56 oder Vega 64 in ein Notebook schafft, ist wegen der hohen Leistungsaufnahme eher fraglich. Das leistungsstärkste AMD-Notebook ist ein Asus ROG Strix GL702ZC mit einer Ryzen-7-1700-CPU und einer RX-580-Grafik. Die Intel-Nvidia-Konkurrenz ist jedoch nicht nur leiser und leistungsfähiger, sondern meist auch günstiger, weswegen das Modell bestenfalls mit dem waschechten Achtkerner punkten kann, den Intel in Notebooks noch nicht bietet.

Nvidia verfeinert mit Max-Q bestenfalls die Abstufung zwischen den aktuellen Grafikchips. Unter den Notebooks sind also keine neuen Leistungsrekorde festzustellen, sie werden aber immer leiser und leichter bei gleicher Leistung. Wir haben uns daher umgesehen, welche Modelle lediglich um die zwei Kilogramm wiegen, außerdem ziemlich dünn sind und gleichzeitig eine brauchbare Spieleleistung aufweisen. High-End-Notebooks wiegen gut und gerne über vier Kilo und deren Netzteile rund zwei Kilo. In der mittleren Gewichtsklasse um zwei Kilogramm ist jedoch bei einer GTX 1070 Max-Q Schluss. Für eine solide Full-HD-Spieleleistung reicht die aber allemal aus. Unsere Auswahl der vier Modelle ist bunt gemischt, wobei wir bei der Rechenleistung und Mobilität verschiedene Kompromisse eingegangen sind. Es ist also wieder ein Äpfel-und-Birnen-Vergleich, um zu zeigen, welche Modelle mit ähnlicher Leistung und ähnlicher Gewichtsklasse möglich sind.

MICROSOFT SURFACE BOOK 2: Flexibler Hybrid aus Tablet und Notebook. Eines vorneweg: Trotz der Geforce GTX 1050 hat Microsoft das Surface Book sicherlich nicht zum Spielen konzipiert. Mit der dazu fähigen Grafikeinheit und dem mobilen Format passt das Surface Book zwar in unser Ranking, ist aber mit dem kapazitiven Stift und dem TPM-Modul vielmehr etwas für den beruflichen Alltag. Die GTX 1050 ist hier weniger dazu gedacht, zeitgemäße PC-Spiele auf einem Tablet wiederzugeben, sondern unterstützt beispielsweise das Videorendering. Ein Surface Book eignet sich daher für Kreative und konkurriert eher mit den leichten MacBooks als mit den hier vorgestellten Gaming-Notebooks. Sei's drum: Es ist mit Abstand das dünnste und leichteste Notebook in unserer Testcharge. Wir sind beeindruckt, dass ein Geforce-GTX-Grafikchip mitsamt Kühlung schon in einen Display-Deckel passt.

Wie bei einem Tablet sitzt die Platine mitsamt Rechenchips und Kühlung hinter dem Display. Eine

Akkulaufzeit

Minuten

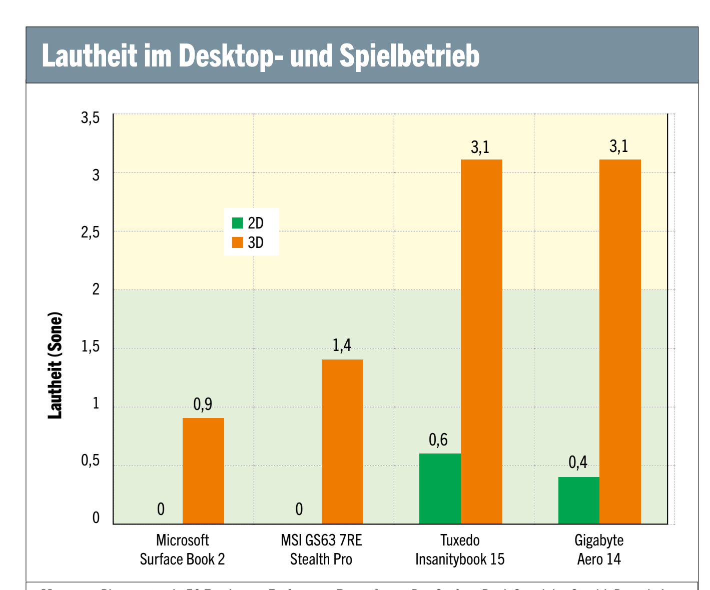
800, 700, 600, 500, 400, 300, 200, 100, 0

Laufzeit in Minuten

Microsoft Surface Book 2 (62,5 Wh & 19,2 Wh): 12 Std. 22 Min.
Gigabyte Aero 14 (94 Wh): 8 Std. 20 Min.
Tuxedo Insanitybook 15 (59 Wh): 6 Std. 07 Min.
MSI GS63 7RE Stealth Pro (65 Wh): 5 Std. 44 Min.

Messung: Powermark 1.2.0 „Productivity Benchmark"(Office-Arbeiten und Surfen), mittlere Displayhelligkeit, WLAN aktiv. **Bemerkung:** Dank sparsamem ULV-Prozessor und üppiger Akkukapazität hält das Surface Book 2 am längsten durch. Aber auch die anderen (Desktop-)Laufzeiten lassen sich sehen.

Lautheit im Desktop- und Spielbetrieb



Messung: Phonometer in 50 Zentimeter Entfernung. **Bemerkung:** Das Surface Book 2 und das Stealth Pro arbeiten im Desktopbetrieb vollkommen lautlos. Unter Last sind selbst die leistungsfähigeren Modelle noch immer deutlich leiser als laute High-End-Modelle.

abnehmbare Tastatureinheit, die außerdem noch einen Zusatzakku beinhaltet, macht das Surface Book zum sogenannten Convertible – so nennt sich jeder Hybrid aus Tablet und Notebook. Das Tastaturdock lässt sich mittels Taste vom Tablet lösen. Zudem gibt es Magnete, die das Andocken unterstützen. Die Geforce-Grafikkarte lässt sich übrigens nur mit Tastatur, also nicht im Tablet-Modus nutzen. Was Haptik, Ausstattung und Verarbeitung angeht, muss das Surface Book den Vergleich mit Apple-Produkten nicht scheuen: Es handelt sich um ein Premiumprodukt aus Magnesium ohne erkennbare äußerliche Mängel. Auf diesem engen Raum kommt „nur" ein sogenannter Ultra-Low-Voltage-Prozessor zum Einsatz – mit einem Intel Core i7-8650U jedoch der stärkste Vierkerner der 15-Watt-Klasse, der für extradünne Notebooks konzipiert wurde. In den meisten Spiele-Notebooks ist der i7-7700HQ zu finden, der mit 45 Watt etwas leistungsfähiger ist, jedoch ebenso über vier Kerne mit acht Threads verfügt. Meist limitiert ohnehin die GPU, sodass ein Leistungsunterschied für Spieler nicht relevant sein dürfte. Die sparsamere ULV-CPU entspricht dem Kompromiss zugunsten eines leichten und leisen Geräts.

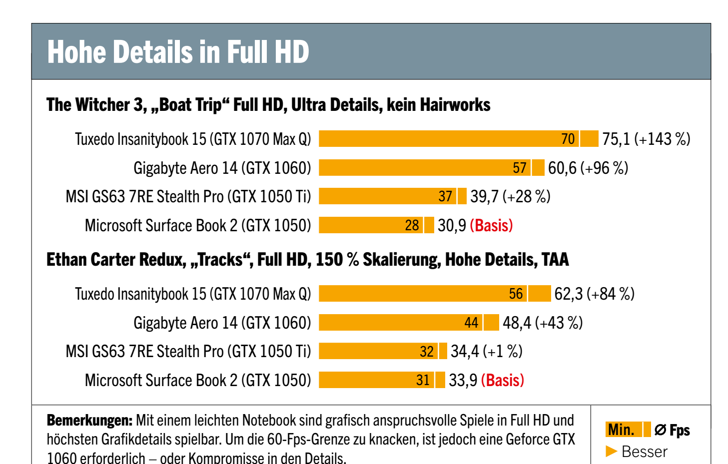
Das Touch-Display verfügt über die exotische Auflösung von 3.000 × 2.000 Pixeln auf nur 13,5 Zoll. Für diese Pixelmenge ist die GTX 1050 in aktuellen Spielen eindeutig zu schwach – selbst bei Full HD sind Kompromisse zu machen. Unsere standardmäßigen Benchmarks zeigen, dass aber selbst in 1080p und höchsten Details 30 Fps drin sein können. Meist dürfte in der Praxis ein Kompromiss aus mittleren Details und Auflösung mit nativem Seitenverhältnis die bessere Wahl sein. Wir testen jedoch für Vergleichbarkeit und Wertung stets in Full HD. Nicht nur wegen der hohen Auflösung hat uns das Display gefallen. Mit einer Maximalhelligkeit über 400 cd/m² ist es auch für den Einsatz im Freien hell genug. Der niedrige Schwarzwert sorgt außerdem für den sehr guten Kontrast von über 1.500:1, was die Farben knackig erscheinen lässt. Im Desktop-Betrieb bleibt das Surface Book 2 zudem komplett lautlos und selbst unter Last ist es mit nur 0,9 Sone auch noch bürotauglich.

Wie eingangs schon erwähnt, ist das neue Surface Book 2 nicht wirklich ein Spiele-Notebook, jedoch ein mobiler Allrounder, der gelegentliches Zocken ebenso stemmt. Microsoft bietet Varianten etwa mit 15-Zoll-Display und einer GTX 1060. Auf das Preis-Leistungs-Verhältnis sollte man dann aber nicht mehr schauen.

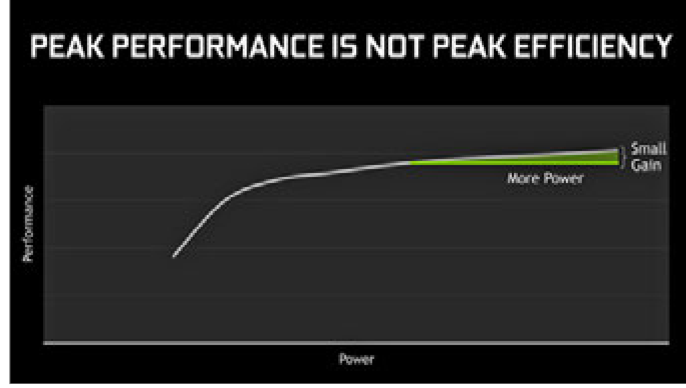
Tuxedo Insanitybook 15: Linux-„Wahnsinn" mit leistungsfähiger Grafikkarte. Es handelt sich um das Gegenkonzept zum Surface Book 2: Während dieses ein mobiles Notebook mit etwas Spieltauglichkeit ist, handelt es sich beim Insanitybook um ein Spiele-Notebook mit etwas Mobilität. Der Ansatz ist also genau umgekehrt und in der Konzeption hat man sich wohl gefragt, wie viel Spieleleistung man in ein Notebook bekommt, das gerade noch mobil ist. Die Antwort: In ein 2,25 kg schweres und nur knapp zwei Zentimeter dünnes Notebook passt noch immer eine GTX 1070 Max-Q. Auch der Rest der Ausstattung entspricht einem zeitgemäßen Spielegerät: 16 Gigabyte RAM, Full-HD-Display mit 120 Hz, schnelle PCI-E-SSD und ein i7-7700HQ-Prozessor. Das Notebook ist auf der Tuxedo-Website individuell konfigurierbar und ab ca. 1.500 Euro zu haben. Unsere Variante kostet ca. 2.130 Euro. Auch wenn es sich bei den Schwaben aus Königsbrunn um eine Linux-Firma handelt, ist ein vorinstalliertes Windows ebenso möglich.

Uns gefallen die 120 Hz des Displays, die mittels G-Sync außerdem dynamisch sind. Die Full-HD-Auflösung halten wir zudem nicht für veraltet, da sie auf der Diagonalen über 15,6 Zoll eine gute Pixeldichte von ca. 141 ppi bietet. Eine Schwäche hat das TN-Panel allerdings doch: Es ist zwar ziemlich hell, verfügt

Hohe Details in Full HD



Bemerkungen: Mit einem leichten Notebook sind grafisch anspruchsvolle Spiele in Full HD und höchsten Grafikdetails spielbar. Um die 60-Fps-Grenze zu knacken, ist jedoch eine Geforce GTX 1060 erforderlich – oder Kompromisse in den Details.



Nvidia Max-Q: Die Leistungsaufnahme ist um 30 Prozent geringer, was nur die oberen zehn Prozent an Leistung kosten soll.

aber mit ca. 721:1 über einen mäßigen Kontrast. Der Unterschied in der Bildqualität zu einem IPS-Panel ist sichtbar. Dennoch: Wer mehr Wert auf flüssige und rissfreie Spiele als auf die Tauglichkeit für Bildbearbeitung legt, findet mit diesem hochfrequenten Panel den besseren Kompromiss. Abzüge in der B-Note gibt es außerdem wegen des hörbaren Lüfters, der selbst im Desktop-Betrieb immer wieder anspringt. Das Geräusch stört zwar nicht unbedingt, jedoch ist ein lautloses Profil hier bei gleicher Hardware-Ausstattung möglich, wie andere Modelle beweisen. Unter Last sind die von uns gemessenen 3,1 Sone deutlich hörbar, wenn auch nicht so laut wie manch ein High-End-Gaming-Notebook, für das Kopfhörer fast schon Pflicht sind. Die Akkukapazität fällt mit knapp 60 Wattstunden zudem mittelmäßig aus. Auch hier beweisen andere Modelle, dass bei gleichem Gewicht definitiv mehr drin sein kann. Trotzdem: Für einen halben Arbeitstag Office-Arbeit reicht die Laufzeit noch immer aus.

GIGABYTE AERO 14: Ein „Prosumer", auf dem Spielen und Arbeiten gleichermaßen möglich sein sollen. Dass ein Gaming-Gerät keineswegs ein klobiger Klotz sein muss, beweist auch Gigabyte mit dem Aero 14 und bietet eine Geforce GTX 1060 mitsamt i7-7700HQ bei nicht einmal zwei Kilo Gewicht. Das Gigabyte Aero 14 richtet sich an den sogenannten „Prosumer", also den Konsumenten mit professionellen Ansprüchen, der am selben Gerät etwa spielen und arbeiten möchte. Ausstattungsmerkmale wie etwa ein TPM-2.0-Modul oder Torx-Schrauben an der Unterseite kennt man sonst nur von Business-Notebooks, denen in der Regel eine dedizierte Grafikkarte fehlt. Das kleine Schwarze von Gigabyte ist mehr Business-Notebook mit Spieletauglichkeit als ein Gaming-Notebook mit Arbeitstauglichkeit. Dafür ist der Kompromiss zugunsten der Mobilität doch zu groß. So ist etwa weder genügend Massenspeicher für eine etwas üppigere Spielebibliothek vorhanden noch handelt es sich um ein spieletaugliches Display. Mit einer WQHD-Auflösung ist das Bild zwar gestochen scharf, in Spielen muss man wegen der GTX 1060 oft Fps-bedingt auf Full HD umsteigen. Die Nachteile des Displays verschmerzt der professionelle Anwender eher als der Gamer, der hier auch etwa G-Sync vermisst.

MSI GS63 7RE STEALTH PRO: Manchmal kommt es auf die Details an. Ebenso unter zwei Kilo schwer und unter zwei Zentimeter dünn ist das Stealth Pro von MSI. Für die Spieleleistung ist hier eine GTX 1050 Ti zuständig, die etwas höher getaktet ist als die 1050 ohne Ti und kurioserweise auch als die Desktop-Referenzkarte der 1050 Ti. Von der GTX 1050 im Surface Book hebt sich die 1050 Ti im MSI-Notebook mit einem Fps-Plus von 28 Prozent deutlich ab. Full-HD-Gaming erfordert aber auch hier in einigen Spielen Kompromisse bei den Grafikdetails. Zur GTX 1060 ist es noch immer ein gutes Stück hin. Das Stealth Pro punktet weniger mit seiner Grafikpower, sondern mit anderen Details: Etwa dem IPS-Display mit gutem Kontrast, der Steelseries-Tastatur mit konfigurierbarem Beleuchtungsprofil und zahlreichen nützlichen MSI-Tools, mit denen beispielsweise die Display-Farben geändert werden können. Trotzdem: 1.800 Euro ist für diese Ausstattung ein stattlicher Preis. Andere Modelle bieten hier etwa eine PCI-Express- statt SATA-SSD oder schon eine GTX 1060. MSI lässt sich die Qualität eben auch gut bezahlen, leistet sich dafür auch kein Manko. ❏

FAZIT

Es gibt sie doch!
Notebooks, die gleichzeitig mobil und spieletauglich sind? Die Pascal-GPUs machen es möglich, wenn auch nicht unbedingt mit High-End-Chips. Auf den kleinen Displays reicht aber eine Full-HD-Auflösung und die wird auch gut von der Mittelklasse befeuert. Alle hier getesteten Kompromisse wirken durchweg gelungen.

GAMING-NOTEBOOKS

Auszug aus Testtabelle mit 34 Wertungskriterien

Produkt	Surface Book 2	Insanitybook 15	Aero 14	GS63 7RE Stealth Pro
Hersteller	Microsoft	Tuxedo	Gigabyte	MSI
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 1.990 Euro/ausreichend	Ca. 2.130 Euro/befriedigend	Ca. 1.950 Euro/befriedigend	Ca. 1.800 Euro/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1713355	Nur bei www.tuxedocomputers.com	www.pcgh.de/preis/1558826	www.pcgh.de/preis/1713120
Ausstattung (20 %)	**2,40**	**2,23**	**2,05**	**2,15**
Prozessor	Intel Core i7-8650U (4c/8t, 2,1 GHz)	Intel Core i7-7700HQ (4c/8t, 2,8 GHz)	Intel Core i7-7700HQ (4c/8t, 2,8 GHz)	Intel Core i7-7700HQ (4c/8t, 2,8 GHz)
Grafikkarte	Nvidia Geforce GTX 1050, 2 Gigabyte, maximal 1.683 MHz	Nvidia Geforce GTX 1070 Max Q, 8 Gigabyte, maximal 1.197 MHz	Nvidia Geforce GTX 1060, 6 Gigabyte, maximal 1.670 MHz	Nvidia Geforce GTX 1050 Ti, 4 Gigabyte, maximal 1.197 MHz
Hauptspeicher	16 Gigabyte DDR4-2400	16 Gigabyte DDR4-2400 (2× 8 Gigabyte)	16 Gigabyte DDR4-2400	16 Gigabyte DDR4-2400 (1× SO-DIMM)
Interner Speicher (HDD/SSD)	Samsung PM961, M.2, 1.024 Gigabyte/-	Samsung SSD 960 Evo, M.2, 250 Gigabyte/500 Gigabyte HDD	256 Gigabyte PCIe-SSD (M.2)/-	Samsung PM871A, M.2 SATA, 256 Gigabyte/1 Terabyte HDD
Display	13,5 Zoll, 3.000 × 2.000 px, IPS, 60 Hz (Panasonic MEI96 A2)	15,6 Zoll, 1.920 × 1.080 px, TN, 120 Hz (AUO B156HTN05.2)	14 Zoll, 2.560 × 1.440 px, 60 Hz, IPS	15,6 Zoll, 1.920 × 1.080 px, IPS, 60 Hz (LG LP156WF6)
Anschlüsse	3× USB 3.0, 1× 3.5-mm-Klinke, Card Reader SDXC (UHS-II), Helligkeitssensor, Beschleunigungssensor, Gyroskop, Magnetometer, zwei Mikrofone, Surface Connect, TPM 2.0, SD-Kartenleser, 2× 2 MP	1× HDMI 2.0 (mit HDCP), 2× Mini-DP 1.4, 2× USB 3.1 Typ-C Gen2, 3× USB 3.0 Typ-A, 1× RJ45; Gigabit-LAN (10/100/1000 MB), 1× 9-in-1 Card-Reader, 1× 2-in-1 Audio (Headphone + S/PDIF Optical), 1× Mikrofoneingang, 1× Line-Out, 1× SIM-Karten-Slot, 1× Kensington Lock, SD-Kartenleser, 2 MP	1× Displayport, 1× HDMI, 3× USB 3.0, 1× USB 3.1 (Typ C), 1× Line Out, 1× Mikrofon, SD-Kartenleser, 2 MP	3× USB-A 3.0, 1× USB-A 2.0, 1× Thunderbolt 3, 1× Gb-LAN, 1× HDMI 1.4, 1× MiniDP 1.2, 2× Audio-Klinke, SD-Kartenleser, 0,9 MP
Besondere Ausstattung	Convertible (Tablet- und Notebook-Modus)	Individuelles Produkt vom Systemintegrator	USB-Ethernet-Adapter, fünf programmierbare Sondertasten	Steelseries-RGB-Tastatur
Eigenschaften (20 %)	**1,15**	**1,74**	**1,40**	**1,65**
Akkukapazität/Laufzeit	62,5 Wh (Tastatur-Dock) & 19,2 Wh (Tablet)/742 Minuten	59 Wh/367 Minuten	94 Wh/500 Minuten	65 Wh/344 Minuten
Haptik und Ergonomie	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Garantie	Ein Jahr	Zwei Jahre Pick-up and Return	Zwei Jahre	Zwei Jahre Pick-up and Return
Gewicht	1,62 kg (Netzteil: 379 g)	2,25 kg (Netzteil: 732 g)	1,91 kg (Netzteil: 472 g)	1,94 kg (Netzteil: 802 g)
Leistung (60 %)	**2,05**	**1,93**	**2,16**	**2,09**
Max. Displayhelligkeit/Homogenität/Kontrast	422 cd/m²/8 %/1502:1	414,5 cd/m²/4 %/727:1	314 cd/m²/17 %/963:1	308,3 cd/m²/5 %/949:1
Lautheit (2D/3D)	0 Sone/0,9 Sone	0,6 Sone/3,1 Sone	0,4 Sone/3,1 Sone	0 Sone/1,4 Sone
Cinebench R15 (Single/Multi)	140/623 Punkte	157/739 Punkte	140/470 Punkte	155/744 Punkte
The Witcher 3, „Boat Trip" (min./avg.)	28/30,9 Fps	70/75,1 Fps	57/60,6 Fps	37/39,7 Fps
Ethan Carter Redux, „Tracks" (min./avg.)	31/33,9 Fps	56/62,3 Fps	44/48,4 Fps	32/34,4 Fps
FAZIT	+ Flexibles Convertible + Brillantes Display − Keine Aufrüstmöglichkeiten	+ Individuelle Ausstattung + 120-Hz-Display und DP-1.4-Ausgänge − Schwacher Kontrast	+ Leicht und kompakt + Sehr gute Verarbeitung − Ausleuchtung; kein Thunderbolt 3	+ Recht leise, selbst unter Last + Gute Software-Ausstattung − Relativ teuer
	Wertung: **1,94**	Wertung: **1,95**	Wertung: **1,99**	Wertung: **2,01**

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

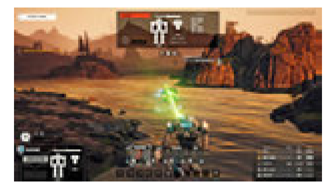
The Crew 2



Ende letzten Jahres wurde die zweite Open-World-Raserei aus dem Hause Ubisoft verschoben, nun aber nähert sie sich der Fertigstellung – wir haben neue Spieleindrücke.

❑ Test

Battletech | Crowdfunding sei Dank: Wir testen die Mech-Strategie der *Shadowrun*-Macher.



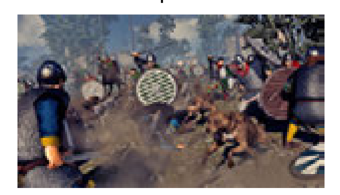
❑ Test

Pillars of Eternity 2 | Anfang Mai gehen Rollenspieler auf Kaperfahrt – und wir sind an Bord.



❑ Test

Total War Saga: Thrones of Britannia | Wir klären, ob das Spin-off mit der Hauptserie mithält.



❑ Test

State of Decay 2 | Wenn alles glattgeht, schildern wir euch unsere Eindrücke zur Zombie-Hatz.



PC Games 06/18 erscheint am 30. Mai!

Vorab-Infos ab 26. Mai auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

SEUM: SPEEDRUNNERS FROM HELL



Hüpfen aus der Ego-Perspektive – das müsst ihr in *SEUM*. Inspiriert von Speedruns in diversen Ego-Shootern bewältigt ihr hier mit Fallen und Power-ups gespickte Parcours-Levels.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter Print Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiterin Online Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Dominik Pache, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Michael Cherdchupan, Manuel Christa, Wolfgang Fischer, Lukas Metzger, Svenja Klausing, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Valentin Sattler, Karsten Scholz, Jannik Weigl, Sebastian Zelada
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Wargaming, Epic Games

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Werbevermarktung
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, EVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

TIPPS & TRICKS

Seite 116

FAR CRY 5: EINSTEIGER-TIPPS + PERKS-GUIDE

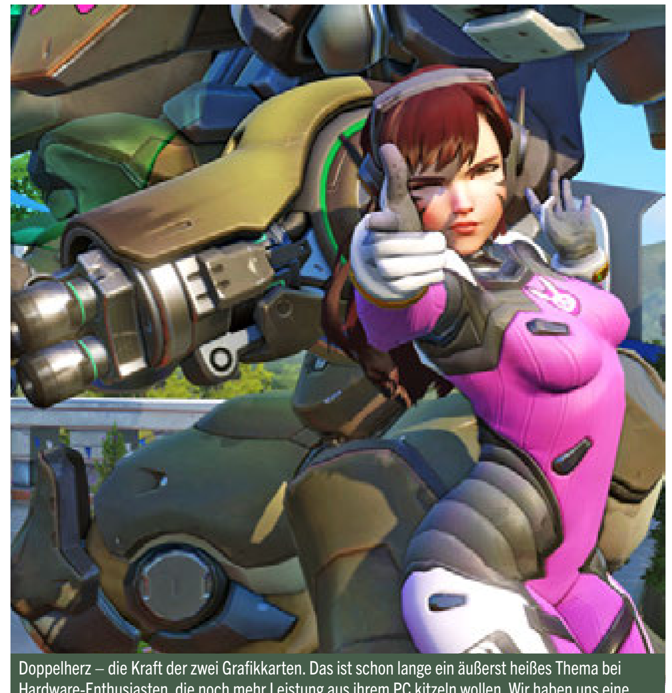


Far Cry 5 ist endlich da und bietet einen enorm großen Open-World-Spielplatz, auf dem sich jede Menge Quatsch anstellen lässt. Mit unseren Einsteiger-Tipps und dem dazu passenden Perk-Guide geht ihr besonders effektiv gegen die Kultisten vor.

HARDWARE

Seite 120

DOPPELT BESCHWINGT?

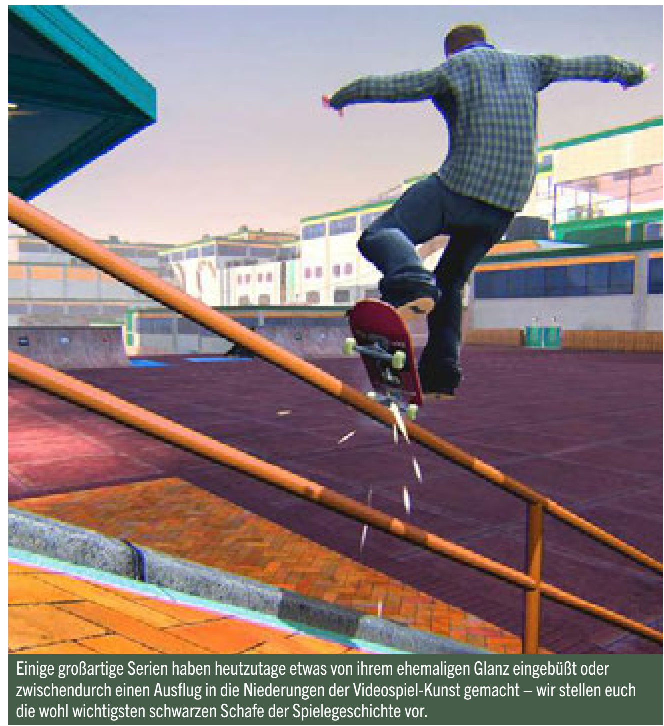


Doppelherz – die Kraft der zwei Grafikkarten. Das ist schon lange ein äußerst heißes Thema bei Hardware-Enthusiasten, die noch mehr Leistung aus ihrem PC kitzeln wollen. Wir haben uns eine Handvoll Spiele geschnappt und testen die aktuelle Multi-GPU-Performance.

REPORT

Seite 126

SCHANDFLECKE



Einige großartige Serien haben heutzutage etwas von ihrem ehemaligen Glanz eingebüßt oder zwischendurch einen Ausflug in die Niederungen der Videospiel-Kunst gemacht – wir stellen euch die wohl wichtigsten schwarzen Schafe der Spielegeschichte vor.

Von: Maik Koch

Ihr seid bereit für die Jagd auf Eden's Gate? Dann liefern wir euch zum Start der Jagdsaison zehn Tipps zur Wiederherstellung der Religionsfreiheit in Hope County, Montana.

Far Cry 5: **Zehn Tipps zur Durchsetzung der Religionsfreiheit**

ORTE UND HÄUSER NACH KARTEN, WAFFEN ODER SCHUSSWESTEN ABSUCHEN

Es lohnt sich, nach der Geiselbefreiung an den genannten Orten gründlich zu suchen. So findet ihr versteckte Waffen, Crafting-Materialien sowie Sammelgegenstände wie Comics oder hilfreiche Gegenstände wie Schusswesten oder zumindest Geldverstecke. Damit kauft ihr euch dann im Shop neue Knarren oder Zubehör wie Granaten, Wurfmesser und mehr. Findet ihr eine Waffe in der Spielwelt und hebt diese auf, so spart ihr euch das Freikaufen der Wumme im Shop. Individualisierungen für Charaktere und mehr erhaltet ihr übrigens auch durch Nebenmissionen. Schaut euch einfach in der Spielwelt um und lernt so Land und Leute kennen. Einige Charaktere könnt ihr auch als KI-Partner für die Sekten-Jagd in *Far Cry 5* gewinnen!

PREPPER-VERSTECKE AUSHEBEN & SAFES KNACKEN

Die Sekte Eden's Gate predigt den Weltuntergang, einige Bewohner von Hope County bereiten sich darauf vor. Die sogenannten Prepper gibt es sogar in der Realität. Meist bereiten sich die Eigenbrötler in eigens gebauten Bunkern mit Vorräten an Lebensmitteln und Waffen auf den Weltuntergang vor und horten allerlei Sachen. Genau diese Verstecke sucht ihr in *Far Cry 5* auf! Meist sind die Bunker mit kleineren Rätseln gesichert, allzu schwer ist der Zugang zu den Verstecken glücklicherweise nicht. Nehmt in den Prepperverstecken neben den Waffen auch unbedingt die Zeitschriften für die Vorteilspunkte mit! Teilweise findet ihr auch verschlossene Safes. Skillt hier den Vorteil des Schweißbrenners oder Dietrichs, um diese zu öffnen und das Geld einzuheimsen.

REGIONALE SPEZIALISTEN RETTEN

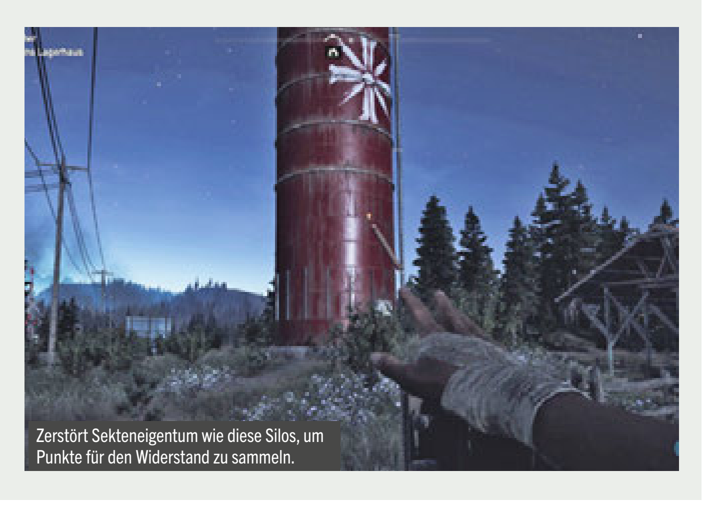
Jede Region bietet Spezialisten, die ihr für den Widerstand in *Far Cry 5* rekrutieren solltet. Dabei generiert ihr Punkte für den Widerstand in den Regionen von Hope County. Pro Region stehen euch drei Spezialisten zur Verfügung. Ihr beginnt am besten in John Seeds Region im Süden. Dort holt ihr euch den Hund Boomer, den Piloten Nick Rye und die Scharfschützin Grace Armstrong als Support. Während ihr dank Nicks Flugzeug Unterstützung aus der Luft erhaltet, schaltet die Sniper-Dame Gegner aus der Entfernung aus. Habt ihr drei Spezialisten befreit, dürft ihr das Perk für den zweiten Support-Platz freischalten. Ab dann nehmt ihr zwei KI-Partner oder aber auch einen weiteren Helfer neben einem potenziellen Koop-Partner mit.

LASST EUREN KI-PARTNER RAN – KÄMPFE & AUTOFAHRTEN

In der Theorie dürft ihr euren KI-Parter auch sämtliche Gegner eines Sekten-Außenpostens von Eden's Gate ausschalten lassen. Ihr markiert einfach in *Far Cry 5* mithilfe des Fernglases nach und nach die Gegner. Wusstet ihr, dass ihr nicht mal selbst fahren müsst? Sofern ihr zu einem Missionziel gelan-

WER BRAUCHT SCHON KAMPFTAKTIKEN?

Drauflosstürmen oder still und heimlich Gegner ausschalten? *Far Cry 5* bietet euch hierbei zahlreiche Möglichkeiten. Eines ist jedoch klar: So wirklich brauchen Spieler für die Befreiung der Sekten-Außenposten keine ausgeklügelte Stealth-Taktik. Oft lasst ihr euren KI-Partner die Scharfschützen erledigen, während ihr die Alarmpunkte mit dem Raketenwerfer sprengt. Der Rest fällt meist eurem MG zum Opfer. Aufgrund der merkwürdigen KI sind die Kämpfe wenig anspruchsvoll. Wer Probleme mit der Gesundheitsanzeige hat, der erhöht in den Perks einfach seine Lebensenergie, besorgt sich eine schusssichere Weste oder setzt das Maximum an Medipacks mit dem entsprechenden Perk auf 5. Habt ihr Nick Rye freigeschaltet, lasst ihn bei Bedarf den Außenposten bombardieren. Auch wenn ihr das Auslösen eines Alarms mal versehentlich nicht verhindert, geht die Welt nicht unter – egal, was euch die Sekte weismachen will. Mehr als ein bis zwei Pickup-Trucks mit frischem Pixel-Kanonenfutter habt ihr nicht zu erwarten.


Zerstört Sekteneigentum wie diese Silos, um Punkte für den Widerstand zu sammeln.

GEISELN BEFREIEN, GEHEIMNISSE ERFAHREN

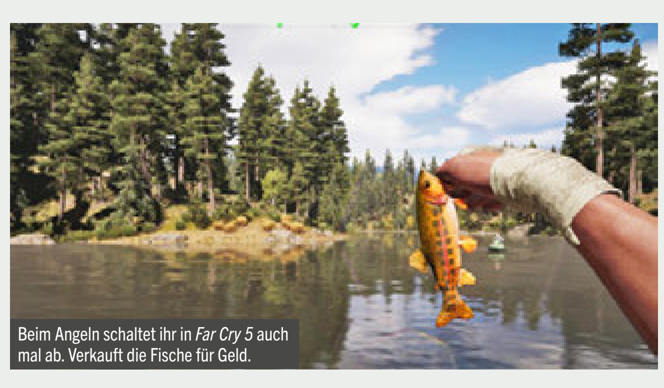
In *Far Cry 5* werdet ihr von der Sekte zu Beginn gut durchgekaut und dann unverdaut wieder in der Spielwelt ausgespuckt. Nun seid ihr auf euch gestellt und nehmt befreit den Landstrich in Montana von den Fanatikern der Seed-Familie. Bereits im Tutorial erhaltet ihr den Tipp, Gefangene und Geiseln der Sekte zu befreien. Das ist auch im Rest des Spiels sehr hilfreich. Einerseits stehen sie euch als Kampfgefährten zur Seite – wenn auch oft nur als Ablenkung und Kanonenfutter, um das Feuer von euch abzulenken. Andererseits verraten sie euch auch Geheimnisse. So erfahrt ihr von Prepper-Verstecken mit guter Beute, NPCs in Schwierigkeiten oder Sekten-Außenposten und mehr. NPCs wiederum liefern euch Nebenmissionen, die euch neue Waffen sowie Widerstandspunkte bescheren.



Rettet Geiseln und Zivilisten. Manche rekrutiert ihr als Soldaten, andere vertrauen euch wertvolle Geheimnisse an.

ANGELN UND JAGEN FÜR GELD UND VORTEILSPUNKTE

Angeln und Jagen sind zwei Beschäftigungen in *Far Cry 5*, die euch sowohl Geld als auch Rohstoffe und Vorteilspunkte beschaffen. Durch Hinweise von Geiseln oder auch versteckten Karten in Gebäuden erhaltet ihr neue Angelplätze. Außerdem beachtet ihr die Hinweisschilder auf die Tiere am Straßenrand. Dort erfahrt ihr, welche Lebewesen sich in der Umgebung aufhalten. Schaut unbedingt in den Herausforderungen im Menü nach, welche Tiere ihr noch jagen müsst, um Vorteilspunkte zu erhalten. Übrigens: Erledigt ihr Tiere mit der Schleuder oder dem Bogen, so erhaltet ihr mehr Materialien. Auch für das Angeln erhaltet ihr in den Herausforderungen eine Übersicht zu den noch zu fangenden Fischen. Hier gibt es zudem noch Belohnungen in verschiedenen Läden von Hope County.



Beim Angeln schaltet ihr in *Far Cry 5* auch mal ab. Verkauft die Fische für Geld.

gen wollt, schnappt euch ein Auto und steigt auf der Beifahrerseite ein. Wählt dann einen Zielpunkt auf der Map an und euer KI-Partner fährt euch dort hin. Währenddessen genießt ihr die Fahrt oder lehnt euch aus dem Fenster, um Gegner ins Visier zu nehmen. Achtung: In einigen Missionen müsst ihr selbst fahren. Das wird euch aber meistens recht schnell klar gemacht.

IHR SEID GEZEICHNET, ALSO SPART MUNITION!

In *Far Cry 5* befreit ihr die drei verschiedenen Gebiete aus den Fängen der Seed-Geschwister. Sobald eure Widerstandsleiste den ersten Meilenstein erreicht, werdet ihr gezeichnet. Das bedeutet, außerhalb eines befreiten Außenpostens oder von Fall's End schnappen euch die Kultisten. Dagegen könnt ihr euch wehren, die Sekte gewinnt jedoch immer. Lasst euch also einfach fangen und nehmt die Storymission mit. Beim zweiten Meilenstein passiert noch mal genau das Gleiche mit einer weiteren Storymission. Spart euch dabei also lieber die Munition. Keine Angst wegen eventuell verlorener Waffen. Gekaufte und erhaltene Schießprügel samt Aufsätzen und Erweiterungen erhaltet ihr kostenfrei in jedem Waffenshop zurück. ❑

HELFER & SOLDATEN ANHEUERN – ANWEISUNGEN VIA FERNGLAS ERTEILEN

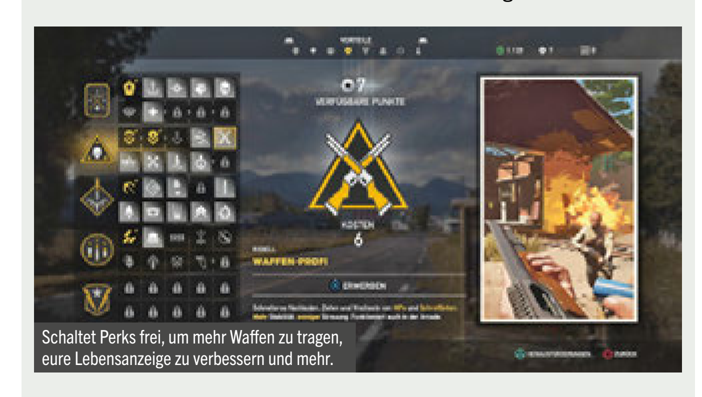
Habt ihr Geiseln, Orte oder Sekten-Außenposten befreit, erhaltet ihr unter Umständen neue Begleiter. Diese solltet ihr bestenfalls rekrutieren. Die Sekte greift euch an, egal in welcher Situation. Um nicht in brenzlige Situationen zu geraten, nehmt immer einen Helfer mit. Sobald ihr euch einem Außenposten nähert, nutzt ihr bestenfalls euer Fernglas. Ihr gebt eurem Kumpel Anweisungen, zu bestimmten Positionen zu laufen oder gleich Gegner auszuschalten. Ihr legt auch die Reihenfolge der auszuschaltenden Gegner fest. Habt ihr Nick Rye und sein Flugzeug freigespielt, holt ihr euch auch Luftunterstützung.



Nutzt die Helfer in *Far Cry 5*! Neben Luftunterstützung und eurem treuen Hund Boomer hilft euch auch die Scharfschützin Grace Armstrong.

HERAUSFORDERUNGEN ERLEDIGEN & PERKS FREISCHALTEN

Das Spielmenü nutzt ihr nicht nur, um die Karte der Spielwelt oder eure Vorteilspunkte zu sehen. Ihr erhaltet auch eine Übersicht zu den Herausforderungen, die ihr absolvieren solltet. Dadurch generiert ihr Vorteilspunkte, die ihr dann in Perks investieren dürft. Dabei erhöht ihr nicht nur die Lebensleiste eures *Far Cry 5*-Charakters, ihr schaltet auch weitere Waffenslots frei, um mehr Auswahl bei der Entmachtung der Sekte zu erhalten. Einige der Vorteils-Fähigkeiten nutzt ihr jedoch erst nach bestimmten Ereignissen. Einen zweiten KI-Begleiter erhaltet ihr erst nachdem ihr einen Anführer der Seed-Sekte zur Strecke gebracht habt.



Schaltet Perks frei, um mehr Waffen zu tragen, eure Lebensanzeige zu verbessern und mehr.

Far Cry 5: **Mit diesen Perks kommt ihr mühelos durch das Abenteuer**

Mehr Gesundheit? Mehr Munition? Bessere Angelskills? Wir liefern euch einen Guide zu den nützlichsten Verbesserungen für den Rookie in der Ubisoft-Ballerorgie.

Von: Maik Koch

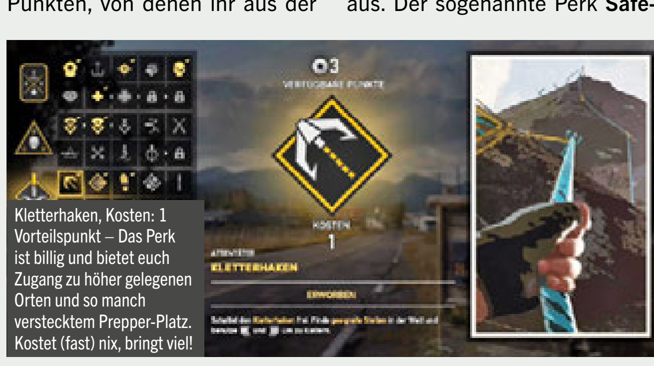
Die Perks in *Far Cry 5* verleihen eurem Hilfssheriff mehr Gesundheit oder ein größeres Waffenholster. Im Menü des Ubisoft-Shooters erhaltet ihr einen vollständigen Überblick zu den Vorteilen. Neben der benötigten Anzahl an Punkten zur Freischaltung liefert euch das Spiel auch gleich die Bedingungen dafür. Einige Perks schaltet ihr unabhängig zum Missionsfortschritt frei, für andere lernt ihr zunächst NPCs kennen oder erledigt spezielle Gegner. Für die Freischaltung erspielt ihr euch Vorteilspunkte durch Ausheben von Prepper-Enklaven und mehr.

Die Prepper-Verstecke in *Far Cry 5* enthalten jeweils drei Magazine mit Vorteilspunkten. Diese werden auf dem Bildschirm mit einem Sternchen-Symbol hervorgehoben, lasst sie also auf keinen Fall liegen. In den drei Gebieten von Hope County, Montana sind genügend Prepper-Stationen verteilt. Ruft sonst einfach im Spielmenü die Liste der Herausforderungen auf und arbeitet diese ab, um Vorteilspunkte zu generieren. Dort findet ihr auch eine Liste der Ziele für die Jagd oder das Angeln. Für 4 Vorteilspunkte erleichtert das Perk „König der Fischer“ das Fliegenfischen. Darüber hinaus erhaltet ihr auch bessere Köder für unterschiedliche Fischarten.

Der Rookie in *Far Cry 5* ist bereits übermäßig stark, nichtsdestotrotz verleiht ihr ihm mithilfe der Perks verbesserte Fähigkeiten. Die Vorteile sind in fünf Kategorien aufgeteilt: Überlebenskünstler, Rebell, Attentäter, Prepper sowie Anführer. Letzteres bezieht sich auf die Spezialisten, die ihr in den einzelnen Regionen von Hope County freischaltet, und verkürzt lediglich die Respawn-Zeit der besonderen Helfer. Das Perk „Führung“ findet ihr in diesem Abschnitt als Letztes. Es bietet euch einen zweiten Helferplatz. Ihr dürft es jedoch erst nutzen, sobald ihr einen der Seeds erledigt habt. ❑

ATTENTÄTER

Für lediglich einen Vorteilspunkt skillt ihr hier schnellstmöglich den **Kletterhaken**. Einige Prepper-Verstecke lassen sich nur darüber erreichen. Außerdem nutzt ihr das Teil zum Erklimmen von höher gelegenen Punkten, von denen ihr aus der Entfernung Sektenmitglieder ausknipst. Auch das Perk **Flinke Finger** schnappt ihr euch früh im Spielverlauf. Dadurch öffnet ihr Safes schneller und schaltet die Alarm-Vorrichtungen der Sekten-Außenposten viel schneller aus. Der sogenannte Perk **Safeknacker** ist wie erwähnt teurer als der „Schweißbrenner“, öffnet euch aber Türen, für die ihr keine Schlüsselkarte benötigt. Das erspart euch die Suche nach dem Schlüssel an den jeweiligen Orten. **Nahkampfwaffen** sind im Grunde schon sehr stark, deshalb könnt ihr euch das Perk getrost sparen. Ebenso das **schnelle Nachladen für Bögen und Schleudern** und das **Zurückwerfen der Granaten**. Für lautlose und tödliche Angriffe nutzt ihr unbedingt **Leiser Sprinter**, **Geist** sowie **Takedown-Meister**.



Kletterhaken, Kosten: 1 Vorteilspunkt – Das Perk ist billig und bietet euch Zugang zu höher gelegenen Orten und so manch versteckten Prepper-Platz. Kostet (fast) nix, bringt viel!



Flinke Finger, Kosten: 4 Vorteilspunkte – Besonders das Ausschalten von Alarmen und das Knacken von Safes dauert lang. Um die Zeit zu verkürzen, nutzt ihr dieses Perk. Es sei denn, ihr zerlegt die Sekten-Außenposten mit Raketenwerfern in ihre Einzelteile.

REBELL

In dieser Sparte holt ihr euch bei Bedarf den **Fallschirm** und danach den **Wingsuit** – das kostet insgesamt 5 Vorteilspunkte. In Hope County gibt es überall Wingsuit-Sprünge, in einer Nebenmission verfolgt ihr so bei Besitz auch einen Charakter im Helikopter. Ihr solltet euch die Punkte jedoch sparen, bis ihr die Wingsuit-Locations in *Far Cry 5* angehen wollt. Für den Kampf empfehlen wir hier den **Fahrzeugstopper**. Im Spiel spawnen teils Unmengen an mit Gegnern vollgepackten Autos – nicht nur durch Alarme in Sekten-Außenposten! Kombiniert mit panzerbrechender Munition durch den Vorteil „Schwarzmarkt" aus der Kategorie Überlebenskünstler seid ihr bestens gerüstet. Ebenso empfehlenswert sind noch die Perks **zum schnelleren Nachladen von Gewehren**, **schweren Waffen** oder **Shotguns** und **MGs**. Je nachdem, welche Waffengattung ihr bevorzugt! **Autoreparatur** sowie das **Anzünden von Fahrzeugen an der Motorhaube** könnt ihr euch indes getrost sparen.



Fahrzeugstopper, Kosten: 7 Vorteilspunkte – In *Far Cry 5* nerven euch Unmengen an Autos mit Kultisten. Damit ihr diese schneller aus dem Weg räumt, nutzt dieses Perk – zumindest bis ihr den Raketenwerfer eingeheimst habt.

ANFÜHRER

Gehen eure Spezialisten in *Far Cry* 5 zu Boden und ihr schafft es nicht, sie wiederzubeleben, so benötigen sie eine gewisse Respawn-Zeit, bevor sie wieder an eure Seite eilen. Mit den Perks **verkürzt ihr die Respawn-Zeit der Begleiter**. Ihr müsst die speziellen Helfer logischerweise zunächst freischalten, um auch ihre Perks zu nutzen. Holt euch also nach und nach in den verschiedenen Gebieten **Boomer**, **Nick**, **Grace**, **Cheeseburger**, **Hurk**, **Jess**, **Peaches**, **Sharky** und **Adelaide** an eure Seite! Dafür erledigt ihr deren Missionen an den angegebenen Orten auf der Map. Interessant wird es erst beim letzten Perk dieser Kategorie. So schaltet ihr durch Führung für 6 Points einen weiteren Begleiter-Platz frei. Für die Gebiete von Jacob und Faith benötigt ihr – sofern ihr allein spielt – die Hilfe sicherlich. Nachdem ihr das erste Mitglied der Seed-Familie ausschaltet, dürft ihr einen weiteren Begleiter hinzufügen.



Führung, Kosten: 6 Vorteilspunkte – Sobald ihr einen der Seeds (wir empfehlen John Seed im Holland Valley) erledigt habt, schaltet ihr den zweiten Begleiter frei. Sehr zu empfehlen für die restlichen beiden Gebiete, da hier die Gegner zahlreicher werden und auch mehr Treffer aushalten.

PREPPER

Hier sind die **zusätzlichen Waffenslots** das Wichtigste. Für das Perk **Zusatz-Holster** braucht ihr 8, für **Waffensammler** 9 Vorteilspunkte. Dies erlaubt euch neben dem MG auch ein Scharfschützengewehr und eine schwere Waffe oder einen Bogen für die Jagd mitzunehmen. Holt euch auch die Reisetasche für 7 Punkte, denn dadurch tragt ihr 5 statt 3 Erste-Hilfe-Sets. Ansonsten vergrößern die Vorteile in dieser Kategorie lediglich eure **Munitionsvorräte für die unterschiedlichen Waffen**. Schaut also genau hin, welche der Perks ihr tatsächlich benötigt, den Rest lasst ihr einfach weg.



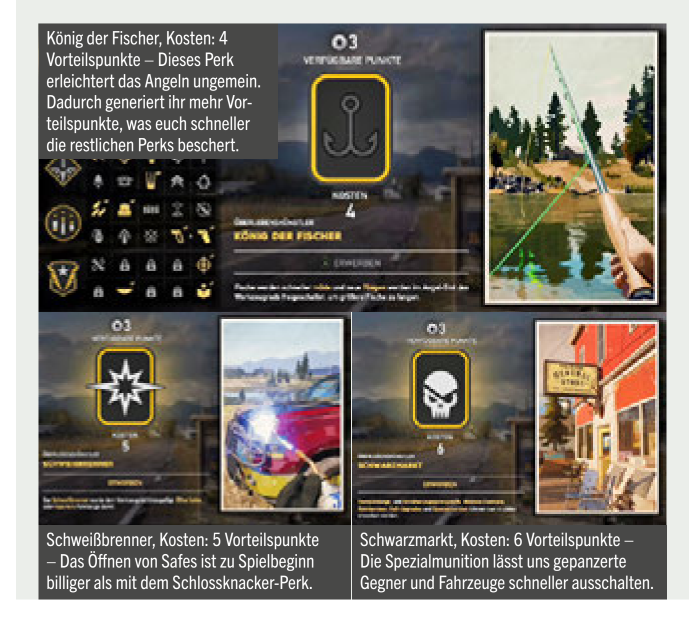
Reisetasche, Kosten: 7 Vorteilspunkte – Mehr Gegenstände im Inventar tragen? Gerne! Besonders nützlich für Erste-Hilfe-Sets. Dadurch tragt ihr fünf Stück statt nur drei.

Zusatz-Holster, Kosten: 8 Vorteilspunkte – Das Perk erlaubt euch einen zusätzlichen Waffenslot. Damit ihr nicht nur mit MG ausgestattet durch Montana zieht, solltet ihr diesen Vorteil schnell erwerben.

Waffensammler, Kosten: 9 Vorteilspunkte – Schaltet einen weiteren Slot für Waffen frei. Wird verfügbar, sobald ihr Zusatz-Holster aktiviert habt. Solltet ihr noch den Bogen zur Jagd oder eine dicke Wumme dabeihaben wollen, dann holt euch dieses Perk schnell.

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

In dieser Kategorie an Perks findet ihr unter anderem die **Gesundheits-Boosts**. Schaltet ihr alle vier Stück frei, kostet euch das 40 Vorteilspunkte und liefert euch maximale 300 Prozent Health. Schaltet die Gesundheits-Perks am besten nach und nach frei. Für das erste Gebiet im Holland Valley reicht Stufe 1 vor dem Duell gegen John Seed locker aus! Vielmehr schnappt ihr euch das **Angel-Perk**, um schnell Vorteilspunkte durch Fischen zu generieren. Der **Schweißbrenner** kostet einen Punkt weniger als der **Dietrich** und repariert zudem noch Autos. Holt euch außerdem noch **Schwarzmarkt**, da ihr hier nicht nur frische Sprengstoffe bekommt, sondern auch Spezialmunition nutzt. Im Missionsverlauf von *Far Cry 5* tretet ihr gepanzerten Gegnern gegenüber, da hilft die panzerbrechende Munition weiter. Übrigens: Im Waffenrad schaltet ihr bei der jeweiligen Waffe die Munitionsart um.



König der Fischer, Kosten: 4 Vorteilspunkte – Dieses Perk erleichtert das Angeln ungemein. Dadurch generiert ihr mehr Vorteilspunkte, was euch schneller die restlichen Perks beschert.

Schweißbrenner, Kosten: 5 Vorteilspunkte – Das Öffnen von Safes ist zu Spielbeginn billiger als mit dem Schlossknacker-Perk.

Schwarzmarkt, Kosten: 6 Vorteilspunkte – Die Spezialmunition lässt uns gepanzerte Gegner und Fahrzeuge schneller ausschalten.



Doppelt beschwingt?

Von: Philipp Reuther

Via Nvidias SLI und AMDs Crossfire können mehrere Grafikkarten verbunden werden, um mehr Spieleleistung zu erzielen. Wir testen die aktuelle Multi-GPU-Performance.

Es klingt verheißungsvoll, dass sich mit einer zweiten Grafikkarte potenziell die Performance verbessern lässt – insbesondere in Anbetracht einiger aktueller Spiele, die sehr hohe Ansprüche an die Hardware stellen. *Final Fantasy XV*, *Ghost Recon: Wildlands* oder *Assassin's Creed: Origins* lassen spätestens in Ultra HD selbst eine übertaktete GTX 1080 Ti schwitzen. Bei den derzeit völlig abgehobenen Grafikkartenpreisen mag es eventuell außerdem attraktiv erscheinen, statt einer neuen, überteuerten Grafikkarte der schon vorhandenen, älteren GPU eine zweites, möglicherweise günstiges Exemplar zur Seite zu stellen und so hohe Kosten zu umgehen.

MULTI-GPU IST NICHT EINFACH

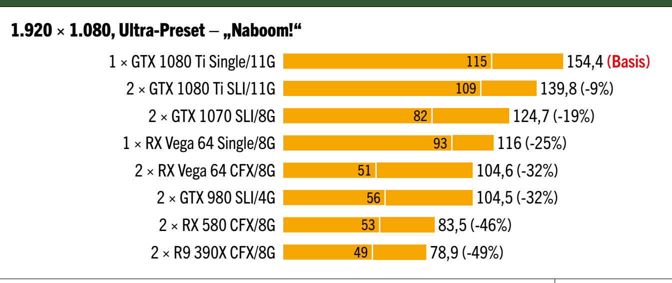
Leider ist der Betrieb von mehreren GPUs nicht ganz unkompliziert und kommt mit einer ganzen Reihe Probleme daher. Da wäre an erster Stelle die deutlich erhöhte Leistungsaufnahme zu nennen. Das Netzteil muss potent genug ausfallen, um auch kräftige Spannungsspitzen wegstecken zu können, außerdem muss die Abwärme reduziert werden. Das Mainboard soll zudem kompatibel sein und die PCIe-Steckplätze müssen so auf dem Board arrangiert werden, dass die Grafikkarten auch mit dicken Kühlkörpern noch ausreichend Platz haben. Ist Letzteres nicht der Fall, könnte es euch so ergehen wie uns im Test: Die beiden Radeon RX 580 standen sich im Crossfire-Betrieb zu nah und die hintere Karte überhitzte trotz offenem Aufbau.

Mit neuer Hauptplatine, einem Intel-Achtkerner samt 40 PCI-E-Bahnen, einem 1.600-Watt-Netzteil und einer Reihe aktueller sowie älterer GPUs beleuchten wir die Leistung in vier Spielen.

Star Wars: Battlefront 2



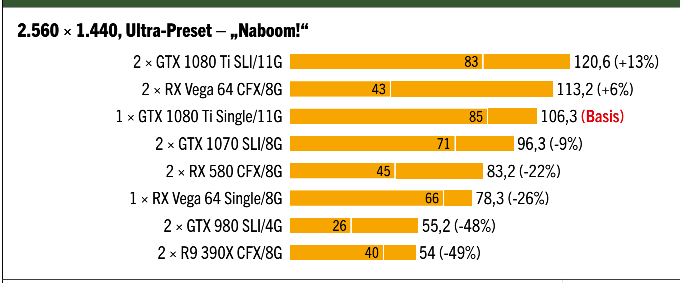
SW: Battlefront 2 – Multi-GPU-Benchmarks in Full HD



System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.



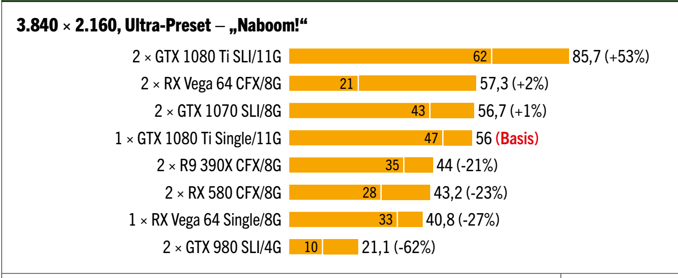
SW: Battlefront 2 – Multi-GPU-Benchmarks in WQHD



System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.



SW: Battlefront 2 – Multi-GPU-Benchmarks in Ultra HD



System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 GiByte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 Ø Fps
▶ Besser

Das technisch sehr fortschrittliche *Star Wars: Battlefront 2* ist das mit einigem Abstand aktuellste Spiel in unserem Dual-GPU-Leistungstest – aus gutem Grund, denn häufig dauert es eine ganze Weile, bis neue Titel mit mehreren Grafikarten im Pärchenbetrieb zufriedenstellend zusammenarbeiten. Im Normalfall benötigt es eine ganze Reihe Patches und Grafikkarten-Treiber, bis SLI oder Crossfire so genutzt werden können, dass sich auch tatsächlich eine spürbare Leistungssteigerung einstellt. Wir haben selbstredend eine Vielzahl neuerer Titel auf ihre Multi-GPU-Fähigkeiten untersucht, doch ein großer Teil davon ist offenbar noch nicht so weit. Das neue *Call of Duty: WW2* stürzt noch während des Ladevorgangs ab, *Final Fantasy XV* und *Assassin's Creed: Origins* skalieren negativ bis schlecht über mehrere GPUs, weder *PUBG* noch *Fortnite* noch irgendeiner der von uns getesteten aktuellen Indie-Titel auf Unity-Engine-Basis funktionieren im Grafikkartenverbund.

Wir haben *Star Wars: Battlefront 2* außerdem ausgewählt, weil es über eine Vielzahl moderner Effekte verfügt, darunter einige, die potenziell Probleme für Multi-GPU verursachen könnten, etwa die temporale Kantenglättung, Screen-Space-Reflections oder komplexe Partikeleffekte. Des Weiteren ist *Star Wars: Battlefront 2* sehr speicherhungrig, außerdem benötigt das Spiel viel Prozessorleistung für das Streaming. In einem vorangegangenen Artikel zum Thema haben wir zudem positive Erfahrungen mit dem ersten *Battlefront*-Teil machen können. Und positive Ergebnisse lassen sich auch in *Star Wars: Battlefront 2* erzielen, allerdings mit Einschränkungen.

PROBLEMFÄLLE PROZESSOR UND ARBEITSSPEICHER

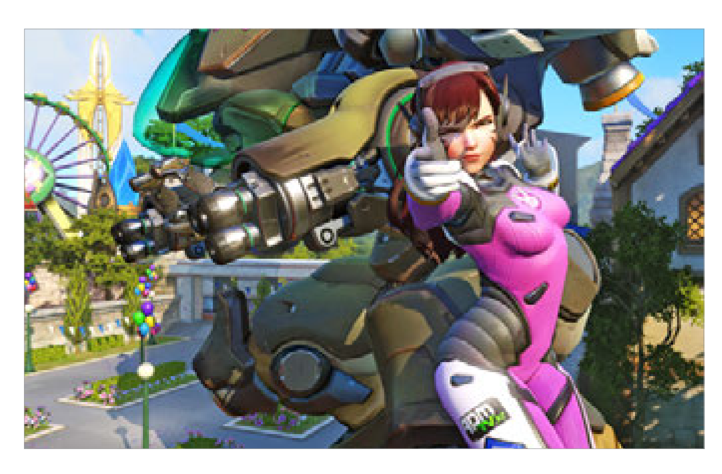
Eine wichtige Aufgabe des Prozessors ist es, die Grafikkarte mit Daten zu versorgen. Unter anderem müssen Vertex-Daten und Texturen vom Systemspeicher in den Grafikkarten-RAM gestreamt werden. Dazu muss der Prozessor der Grafikkarte befehlen, was sie auf den Schirm zu zeichnen hat. Sowohl die Daten als auch die Renderanweisungen müssen beim Betrieb von zwei GPUs an beide Grafikkarten geschickt werden – zusätzliche Arbeit für den Prozessor. Außerdem wird der Grafikkartenspeicher doppelt belegt, weil jede Grafikkarte auf die gleichen Daten zugreifen muss. Habt ihr also zwei GPUs mit jeweils vier Gigabyte Speicher im Multi-GPU-Betrieb, habt ihr zwar 2 × 4 Gigabyte Grafikkartenspeicher, könnt jedoch nur 4 davon effektiv nutzen.

All dies wirkt sich in *Star Wars: Battlefront 2* recht stark aus. Der hohe Streaming-Aufwand für die CPU sorgt dafür, dass die Gespanne mit zwei Grafikkarten in niedrigen Auflösungen von den leichter auszulastenden Single-GPUs überholt werden. Einige Effekte zeigen Grafikfehler, darunter die temporale Kantenglättung. Hier und dort sind außerdem Artefakte bei den Screen-Space-Reflections zu beobachten, Radeons haben zudem größere Probleme mit den verschatteten Rauchpartikeln. Diese flackern nicht nur, sondern sorgen offenbar für kräftige Ruckler, die außerdem aufgrund von Speichermangel auftreten. Gut ist im Grunde einzig die Performance des GTX-1080-Ti-Gespanns in Ultra HD, auch die beiden GTX 1070 können überzeugen, doch ist das Spielgefühl mit einer einzelnen GTX 1080 Ti besser.

Leistungsaufnahme in Relation zur Leistung (UHD)

Grafikkarte(n)	Maximaler Verbrauch (gesamt)	Watt pro Fps	Watt pro Fps, P99
2 × GTX 1080 Ti	680 Watt	7,93 Watt/Fps	10,97 Watt/Fps
2 × Vega 64	780 Watt	13,61 Watt/Fps	37,14 Watt/Fps
2 × GTX 1070	390 Watt	6,88 Watt/Fps	9,07 Watt/Fps
2 × RX 580	600 Watt	13,89 Watt/Fps	21,43 Watt/Fps
2 × GTX 980	320 Watt	15,17 Watt/Fps	32 Watt/Fps
2 × R9 390X	780 Watt	17,73 Watt/Fps	22,3 Watt/Fps
1 × GTX 1080 Ti	410 Watt	7,32 Watt/Fps	8,72 Watt/Fps
1 × RX Vega 64	440 Watt	10,78 Watt/Fps	13,33 Watt/Fps

Overwatch



Blizzards Helden-Shooter *Overwatch* ist ein dankbarer Titel für Multi-GPU-Tests und liefert die besten Ergebnisse in diesem Test. Allerdings ebenfalls mit gewissen Einschränkungen. Die erste ist die potenziell sehr gute Performance, insbesondere die Nvidia-Grafikkarten erreichen hohe Bildraten. Im Grunde ist dies natürlich nichts Schlechtes, doch kollidieren wir dadurch häufig mit dem maximalen, auf 300 Fps festgelegten Framelimit. In der Full-HD-Auflösung ist daher eine GTX 1080 Ti praktisch genauso schnell wie ein GTX-980-SLI-Gespann, das wiederum so schnell ist wie zwei GTX 1070 oder zwei GTX 1080 Ti – jede der genannten Konfigurationen gerät in Full HD in die Begrenzung bei 300 Fps. Und sogar WQHD ist nicht ausreichend, um die SLI-Gespanne von GTX 1070 und GTX 1080 Ti durchgehend unterhalb 300 Fps zu drücken. Tatsächlich erreichen zwei per SLI verbundene Geforce GTX 1080 Ti gar in Ultra HD noch teilweise 300 Fps. Wie wir bei Messungen mit besonders hohen und somit sehr fordernden Auflösungen feststellten, wäre die Leistung gar in 8K (7.680 × 4.330) noch ausreichend, um die Bildraten über 60 Fps zu halten.

HYPERSKALIERUNG

Overwatch stellt generell recht überschaubare Anforderungen an die Hardware. Die hübsche, wenn auch nicht übermäßig detaillierte Comic-Grafik überfordert auch schwächere GPUs nicht, da nur wenig Grafikspeicher benötigt wird. Die verhältnismäßig kleinen Levels verlangen der CPU nur wenig Streaming-Aufwand ab, dazu skaliert *Overwatch* gut mit Mehrkernarchitekturen und erzielt schon mit schwächeren CPUs das 300-Fps-Limit nahezu durchgängig. *Overwatch* nutzt optional auch einige etwas aufwendigere Effekte; auf der von uns getesteten „epischen" Detailstufe sind unter anderem Screen-Space-Reflections, eine relativ hochauflösende Umgebungsverdeckung sowie die höchstqualitative SMAA-Kantenglättung aktiv.

Oder auch nicht, beziehungsweise nicht korrekt, denn wenn wir Crossfire oder SLI in *Overwatch* aktivieren, fallen einige Effekte durch Abwesenheit, Flackern oder nur sporadische Applikation auf. So setzt die Kantenglättung zumindest teilweise aus, die Umgebungsverdeckung arbeitet offenbar nicht immer wie angedacht, was besonders bei feinen Strukturen wie Vegetation ins Auge springt. Einige Schatten werden nicht korrekt angezeigt, einige Reflexionen funktionieren augenscheinlich ebenfalls nicht, stattdessen zeigen sich die standardmäßigen Cube-Map-Spiegelungen.

Durch das Wegfallen oder zumindest die nicht immer korrekte Darstellung dieser Grafikeffekte im Multi-GPU-Betrieb wird offenbar Leistung frei, denn wie ihr in unseren Ultra-HD-Benchmarks links erkennen könnt, skalieren sowohl die Radeon Vega- als auch das GTX-1080-Ti-Gespann überproportional. Mit zwei GTX 1080 Ti bekommt ihr die 2,6-fache Leistung einer einzelnen Karte. Das dies nicht ganz stimmen kann, sollte einleuchten. Und somit sind auch die sehr beeindruckenden Performances der R9 390X oder GTX 980 zu erklären, die sich mit der potentesten Nvidia-Single-GPU anlegen können. Doch leider ist *Overwatch* in der Multi-GPU-Realität auch etwas unschöner als mit einer einzelnen Grafikkarte.

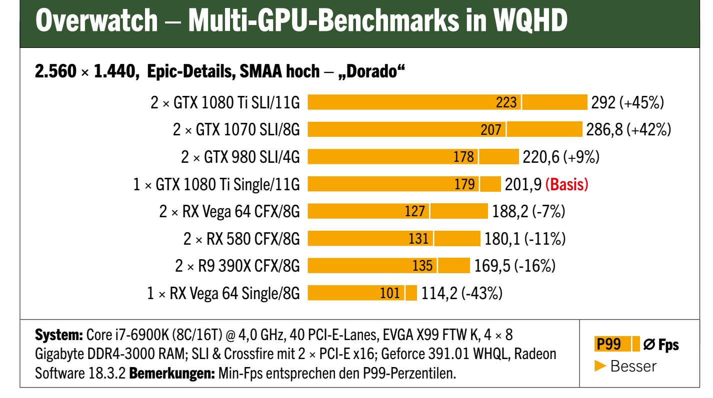
Overwatch – Multi-GPU-Benchmarks in Full HD

1.920 × 1.080, Epic-Details, SMAA hoch – „Dorado"

Grafikkarte(n)	P99	Ø Fps
2 × GTX 1080 Ti SLI/11G	240	297,6 (+1%)
2 × GTX 1070 SLI/8G	239	297,3 (+1%)
2 × GTX 980 SLI/4G	237	297,3 (+1%)
1 × GTX 1080 Ti Single/11G	237	295,3 (Basis)
2 × R9 390X CFX/8G	168	221,1 (-25%)
2 × RX Vega 64 CFX/8G	153	207,5 (-30%)
2 × RX 580 CFX/8G	149	204,1 (-31%)
1 × RX Vega 64 Single/8G	146	171 (-42%)

System: Intel Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 | Ø Fps ▶ Besser



Overwatch – Multi-GPU-Benchmarks in WQHD

2.560 × 1.440, Epic-Details, SMAA hoch – „Dorado"

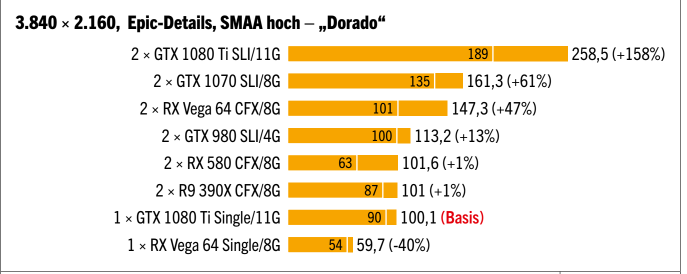
Grafikkarte(n)	P99	Ø Fps
2 × GTX 1080 Ti SLI/11G	223	292 (+45%)
2 × GTX 1070 SLI/8G	207	286,8 (+42%)
2 × GTX 980 SLI/4G	178	220,6 (+9%)
1 × GTX 1080 Ti Single/11G	179	201,9 (Basis)
2 × RX Vega 64 CFX/8G	127	188,2 (-7%)
2 × RX 580 CFX/8G	131	180,1 (-11%)
2 × R9 390X CFX/8G	135	169,5 (-16%)
1 × RX Vega 64 Single/8G	101	114,2 (-43%)

System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 | Ø Fps ▶ Besser

Overwatch – Multi-GPU-Benchmarks in Ultra HD

3.840 × 2.160, Epic-Details, SMAA hoch – „Dorado"



Grafikkarte(n)	P99	Ø Fps
2 × GTX 1080 Ti SLI/11G	189	258,5 (+158%)
2 × GTX 1070 SLI/8G	135	161,3 (+61%)
2 × RX Vega 64 CFX/8G	101	147,3 (+47%)
2 × GTX 980 SLI/4G	100	113,2 (+13%)
2 × RX 580 CFX/8G	63	101,6 (+1%)
2 × R9 390X CFX/8G	87	101 (+1%)
1 × GTX 1080 Ti Single/11G	90	100,1 (Basis)
1 × RX Vega 64 Single/8G	54	59,7 (-40%)

System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 | Ø Fps ▶ Besser

Leistungsaufnahme in Relation zur Leistung (UHD)

Grafikkarte(n)	Maximaler Verbrauch (gesamt)	Watt pro Fps	Watt pro Fps, P99
2 × GTX 1080 Ti	670 Watt	2,59 Watt/Fps	3,55 Watt/Fps
2 × Vega 64	760 Watt	5,16 Watt/Fps	7,53 Watt/Fps
2 × GTX 1070	400 Watt	2,48 Watt/Fps	2,96 Watt/Fps
2 × RX 580	550 Watt	5,41 Watt/Fps	8,73 Watt/Fps
2 × GTX 980	460 Watt	4,06 Watt/Fps	4,6 Watt/Fps
2 × R9 390X	720 Watt	7,13 Watt/Fps	8,28 Watt/Fps
1 × GTX 1080 Ti	410 Watt	4,06 Watt/Fps	4,56 Watt/Fps
1 × RX Vega 64	430 Watt	7,2 Watt/Fps	7,96 Watt/Fps

Rise of the Tomb Raider

Auch *Rise of the Tomb Raider* ist ein sehr brauchbares Demonstrationsobjekt für positive Multi-GPU-Eindrücke. Das Spiel um die fesche Archäologin erschien bereits Anfang 2016 für den PC und ist, was Treiber und Patches betrifft, entsprechend ausgereift. Außerdem stellt *Rise of the Tomb Raider* hohe Ansprüche an die Hardware, die zusätzliche Leistung eines SLI- oder Crossfire-Gespanns könnte tatsächlich gewinnbringend genutzt werden. Denn selbst eine GTX 1080 Ti erreicht in Ultra HD nur knapp 50 Fps in unserem anspruchsvollen Benchmark, eine RX Vega 64 ist bemüht, 35 Fps zu überschreiten.

Des Weiteren verfügt *Rise of the Tomb Raider* über einen funktionalen und den Prozessor entlastenden DX12-Pfad. Unter diesem verschiebt sich das Prozessorlimit in höhere Fps-Gefilde, was zumindest tendenziell erlaubt, die zusätzliche Leistung einer zweiten Grafikkarte tatsächlich auch umzusetzen. Unsere Tests ergeben unter Direct X 12 eine deutlich bessere Multi-GPU-Performance als unter Direct X 11, weshalb wir diese Grafikschnittstelle (API) für unsere Messungen gewählt haben. Leider ist *Rise of the Tomb Raider* mit diesem Performance-Bild unter Direct X 12 nicht etwa die Norm. Denn obwohl Multi-GPU-Systeme unter dieser API potenziell besser angesprochen und ausgenutzt werden können, kann man sich auf eine befriedigende Leistung zumindest aktuell noch nicht verlassen. Andere Spiele, die wir herangezogen haben, funktionierten unter Direct X 12 entweder gar nicht (*The Division*), aufgrund außerordentlich schlechter Frameverteilung extrem unbefriedigend (*Star Wars: Battlefront 2*) oder skalierten gar negativ (*Total War: Warhammer*).

GUT, ABER NOCH IMMER ETWAS PROBLEMATISCH

Prinzipiell verträgt sich *Rise of the Tomb Raider* sehr gut mit Multi-GPU-Gespannen. Die Engine nutzt – abgesehen von der Bewegungsunschärfe – praktisch keine temporalen Effekte, die für Probleme sorgen könnten, die hohe Grafiklast verhilft zu einer guten Auslastung und Skalierung. Es bleibt allerdings anzumerken, dass *Rise of the Tomb Raider* sehr hohe Ansprüche an den Grafikspeicher stellt, wenn die maximale Texturqualität wie in unseren Tests zum Einsatz kommt. Tatsächlich reichen nicht einmal 8 Gigabyte vollständig aus, Nebeneffekte sind unter anderem kleinere Ruckler oder – bei Multi-GPU-Konfigurationen häufiger zu beobachten – Mikrostuttering mit schnell aufeinanderfolgenden Frametime-Fluktuationen. Trotz DX12 und übertaktetem Intel-Achtkerner ist auch die CPU-Performance ein beachtenswerter Faktor, der die im Bestfall erreichbaren maximalen Bildraten auf etwa 160, die minimalen auf rund 100 Bilder pro Sekunde drückt.

Trotz alledem ist die Performance sowohl mit AMD- als auch mit Nvidia-Grafikkartengespannen positiv zu werten. Wir raten euch jedoch dazu, zumindest bei Grafikkarten mit nur 4 Gigabyte Speicher die Texturdetails zu reduzieren; ein (hohes) Framelimit verhilft dem Prozessor zu etwas mehr Atemfreiheit und kann die gröberen Ruckler minimieren. So flüssig wie mit einer ähnlich potenten Single-GPU fühlt sich *Rise of the Tomb Raider* mit einem Multi-GPU-Set-up indes nicht an.



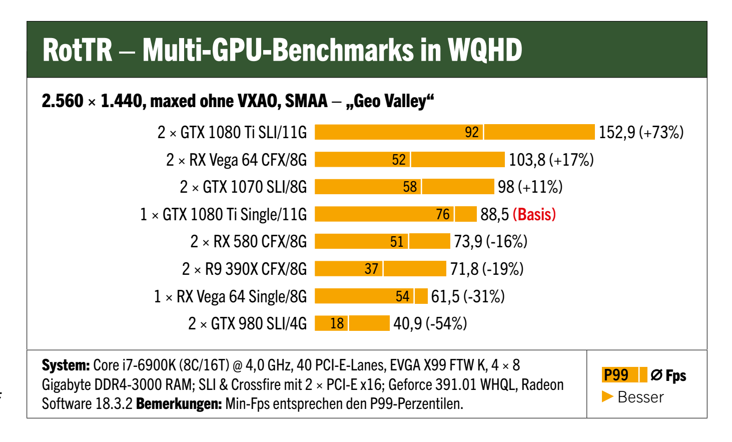
RotTR – Multi-GPU-Benchmarks in Full HD

1.920 × 1.080, maxed ohne VXAO, SMAA – „Geo Valley"

Konfiguration	P99	Ø Fps
2 × GTX 1080 Ti SLI/11G	98	156,6 (+28%)
2 × RX Vega 64 CFX/8G	74	144,3 (+18%)
2 × GTX 1070 SLI/8G	87	141,8 (+16%)
1 × GTX 1080 Ti Single/11G	99	122,7 (Basis)
2 × RX 580 CFX/8G	64	101,5 (-17%)
2 × R9 390X CFX/8G	57	99,1 (-19%)
1 × RX Vega 64 Single/8G	72	85,4 (-30%)
2 × GTX 980 SLI/4G	41	83,9 (-32%)

System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 Ø Fps ▶ Besser



RotTR – Multi-GPU-Benchmarks in Ultra HD

3.840 × 2.160, maxed ohne VXAO, SMAA – „Geo Valley"

Konfiguration	P99	Ø Fps
2 × GTX 1080 Ti SLI/11G	56	90,8 (+89%)
2 × RX Vega 64 CFX/8G	37	62,2 (+29%)
2 × GTX 1070 SLI/8G	27	53,4 (+11%)
1 × GTX 1080 Ti Single/11G	42	48,1 (Basis)
2 × RX 580 CFX/8G	32	45,7 (-5%)
2 × R9 390X CFX/8G	18	41,8 (-13%)
1 × RX Vega 64 Single/8G	30	35,2 (-27%)
2 × GTX 980 SLI/4G	3	9 (-81%)

System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 GiByte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 Ø Fps ▶ Besser

Leistungsaufnahme in Relation zur Leistung (UHD)

Grafikkarte(n)	Maximaler Verbrauch (gesamt)	Watt pro Fps	Watt pro Fps, P99
2 × GTX 1080 Ti	680 Watt	7,49 Watt/Fps	12,14 Watt/Fps
2 × Vega 64	770 Watt	12,38 Watt/Fps	20,81 Watt/Fps
2 × GTX 1070	410 Watt	7,78 Watt/Fps	15,19 Watt/Fps
2 × RX 580	580 Watt	12,69 Watt/Fps	18,13 Watt/Fps
2 × GTX 980	350 Watt	38,89 Watt/Fps	116,67 Watt/Fps
2 × R9 390X	750 Watt	17,94 Watt/Fps	41,67 Watt/Fps
1 × GTX 1080 Ti	410 Watt	8,52 Watt/Fps	9,76 Watt/Fps
1 × RX Vega 64	440 Watt	12,5 Watt/Fps	14,67 Watt/Fps

Project Cars 2

Als letztes Testobjekt haben wir *Project Cars 2* auserkoren. Die schicke Rennsimulation setzt auf bewährte Technik und nutzt analog zu *Rise of the Tomb Raider* nur wenige für Multi-GPU eventuell problembehaftete temporale Grafikeffekte. Des Weiteren wird *Project Cars* schon seit dem Erstling gerne für Präsentationen genutzt, bei denen dicke Rechner mit zwei, drei oder gar vier Grafikkarten zum Einsatz kommen. Im Normalfall läuft das Spiel dann auf mindestens einem, nicht selten jedoch auf mehreren Ultra-HD-Bildschirmen. Die zusätzliche Grafikpower kann in einem solchen Fall zweckdienlich genutzt werden, bei niedrigen Auflösungen kann hingegen ein schon früh limitierender Prozessor einen Problemfall darstellen – insbesondere bei Regenrennen. Multi-GPU-spezifische Fehldarstellungen beschränken sich unserer Beobachtung nach auf kleinere Unsauberkeiten wie hier und dort flackernde Pfützen, Reflexionen und Schatten.

Wie in unseren regulären Grafikkartenbenchmarks kommen wir der hohen Prozessorlast bei maximierten Details in unserem sehr anspruchsvollen Schlechtwetter-Benchmark mit einer Kombination aus Multi- und Supersampling bei. Dabei steht natürlich zur Debatte, wie sinnvoll eine solche Wahl in der Praxis wirklich ist. Doch *Project Cars 2* setzt auch auf sehr feine, flimmeranfällige Inhalte, welche für die optionalen Post-Processing-Antialiasing-Verfahren konventioneller Natur (SMAA, FXAA ohne temporale Komponente) kaum effektiv zu glätten sind. Neben den hochdetaillierten Fahrzeugen neigen auch andere Elemente wie filigrane Schatten, Maschendrahtzaun, die Gras- und generelle Vegetationsdarstellung sowie fein aufgelöste Texturen und Shader in Bewegung zu fiesem Flimmern. Zumindest eine geringe Stufe MSAA ist daher auch für Ultra HD sehr ratsam.

Trotzdem macht die Kantenglättung, oder spezifischer: die hohe interne Renderauflösung in Kombination mit Multisampling, einen gewissen Unterschied, denn durch diese Maßnahmen gehen wir zwar dem sehr früh einsetzenden CPU-Limit etwas aus dem Weg – das GTX 1080-Ti-Gespann gerät indes trotz dieser Maßnahmen und noch in der UHD-Auflösung in teilweise prozessorlimitierende Gefilde –, doch erhöhen wir damit auch den Speicherbedarf. Dies hat in unseren Benchmarks allerdings nur geringfügige Auswirkungen, einzig die Geforce GTX 980 mit 4 Gigabyte bekommt in höheren Auflösungen leichte Probleme, erzielt indes selbst in Ultra HD samt Multi- und Supersampling verhältnismäßig hohe Bildraten. Für die restlichen Grafikkarten stellt die maximale Belegung des Grafikspeichers von knapp 5 Gigabyte kein Problem dar.

RADEON RX VEGA 64 STREIKT

Etwas unschönes erlebten wir beim Test mit AMDs Radeon RX Vega 64. Die Karte verweigerte im Crossfire-Betrieb gar den Dienst und stürzte während des Ladens reproduzierbar bei 68 Prozent Balkenanzeige ab. Weder ein Wechsel des zu nutzenden Crossfire-Profils noch ältere Treiber änderten etwas an diesem Umstand. Die restlichen AMD-Gespanne liefern eine durchaus gute Leistung, allerdings fallen die P99-Perzentile aufgrund von mehr oder minder feinen Rucklern schlechter aus als bei Nvidia-Kartenpärchen.

Leistungsaufnahme in Relation zur Leistung (UHD)

Grafikkarte(n)	Maximaler Verbrauch (gesamt)	Watt pro Fps	Watt pro Fps, P99
2 × GTX 1080 Ti	680 Watt	9,88 Watt/Fps	12,83 Watt/Fps
2 × Vega 64	n.v.	n.v.	n.v.
2 × GTX 1070	390 Watt	8,74 Watt/Fps	13,93 Watt/Fps
2 × RX 580	600 Watt	17,91 Watt/Fps	33,33 Watt/Fps
2 × GTX 980	470 Watt	13,58 Watt/Fps	19,58 Watt/Fps
2 × R9 390X	750 Watt	23,8 Watt/Fps	41,67 Watt/Fps
1 × GTX 1080 Ti	400 Watt	9,22 Watt/Fps	10 Watt/Fps
1 × RX Vega 64	440 Watt	15,77 Watt/Fps	16,92 Watt/Fps



Project Cars 2 – Multi-GPU-Benchmarks in Full HD

1.920 × 1.080, maximierte Details, MSAA niedrig, SSAA an – „Le Mans“

Grafikkarte(n)	P99	Ø Fps
1 × GTX 1080 Ti Single/11G	80	85,7 (Basis)
2 × GTX 1070 SLI/8G	66	73,4 (-14%)
2 × GTX 1080 Ti SLI/11G	67	73,1 (-15%)
2 × GTX 980 SLI/4G	57	71 (-17%)
2 × RX 580 CFX/8G	51	64,3 (-25%)
2 × R9 390X CFX/8G	47	63,5 (-26%)
1 × RX Vega 64 Single/8G	50	56,2 (-34%)
2 × RX Vega 64 CFX/8G		Absturz!

System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 ▮ Ø Fps ▶ Besser

Project Cars 2 – Multi-GPU-Benchmarks in WQHD

2.560 × 1.440, maximierte Details, MSAA niedrig, SSAA an – „Le Mans“

Grafikkarte(n)	P99	Ø Fps
2 × GTX 1080 Ti SLI/11G	67	73 (+4%)
2 × GTX 1070 SLI/8G	63	72,3 (+3%)
1 × GTX 1080 Ti Single/11G	64	70,1 (Basis)
2 × RX 580 CFX/8G	38	56,3 (-20%)
1 × RX Vega 64 Single/8G	49	56 (-20%)
2 × R9 390X CFX/8G	35	52,5 (-25%)
2 × GTX 980 SLI/4G	34	51,5 (-27%)
2 × RX Vega 64 CFX/8G		Absturz!

System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 ▮ Ø Fps ▶ Besser

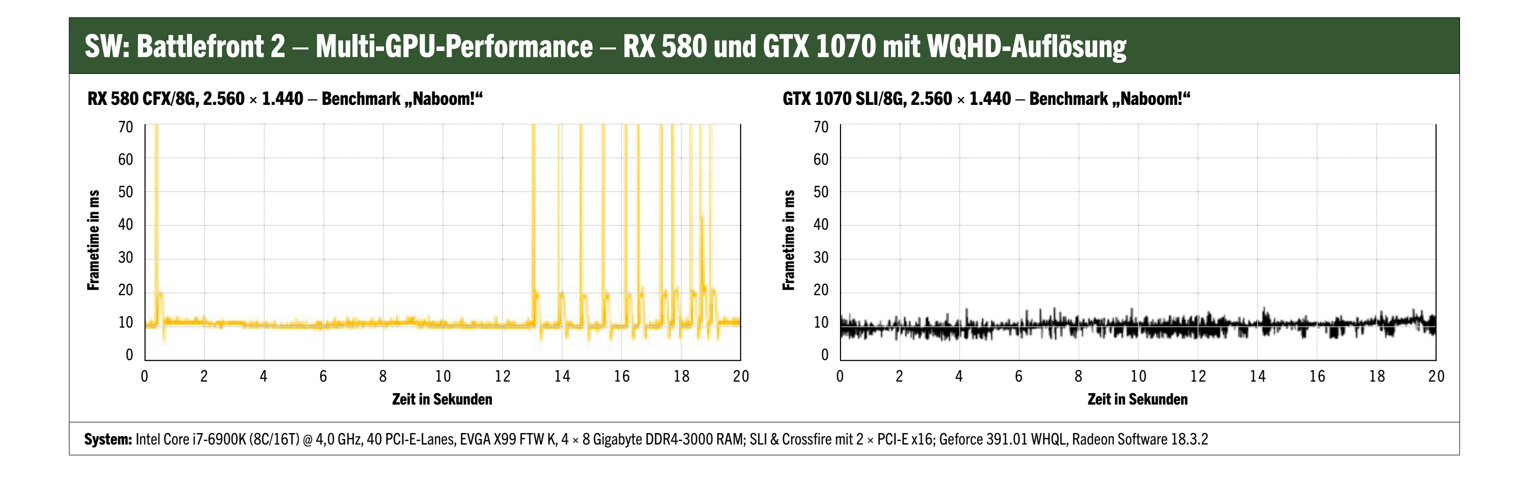
Project Cars 2 – Multi-GPU-Benchmarks in Ultra HD

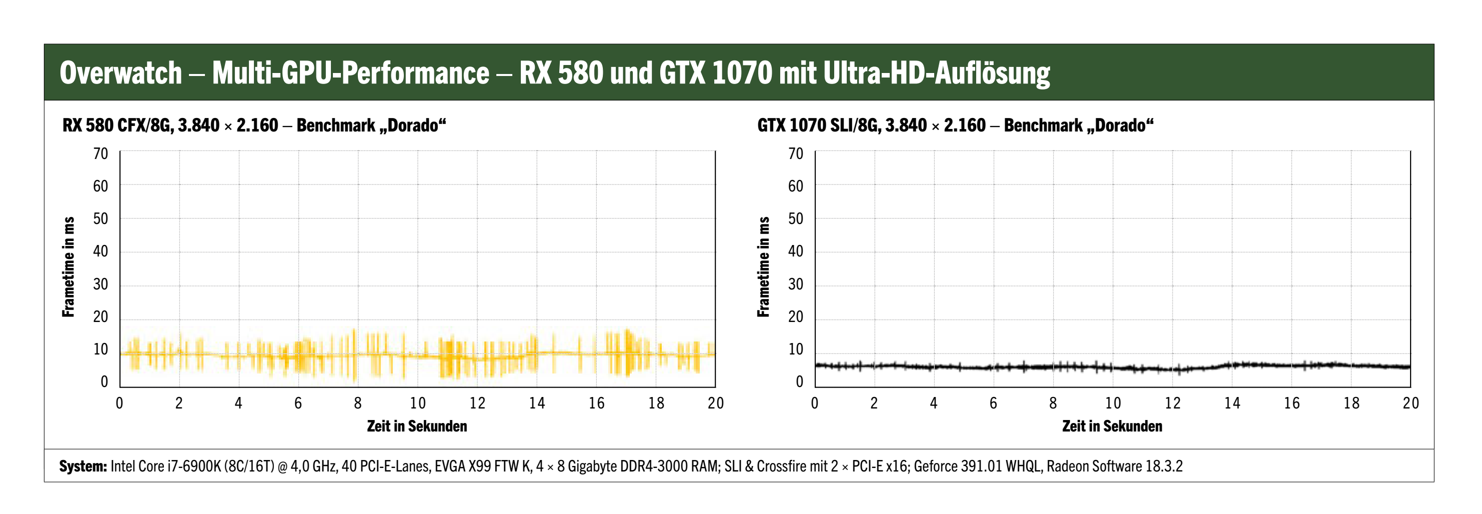
3.840 × 2.160, maximierte Details, MSAA niedrig, SSAA an – „Le Mans“

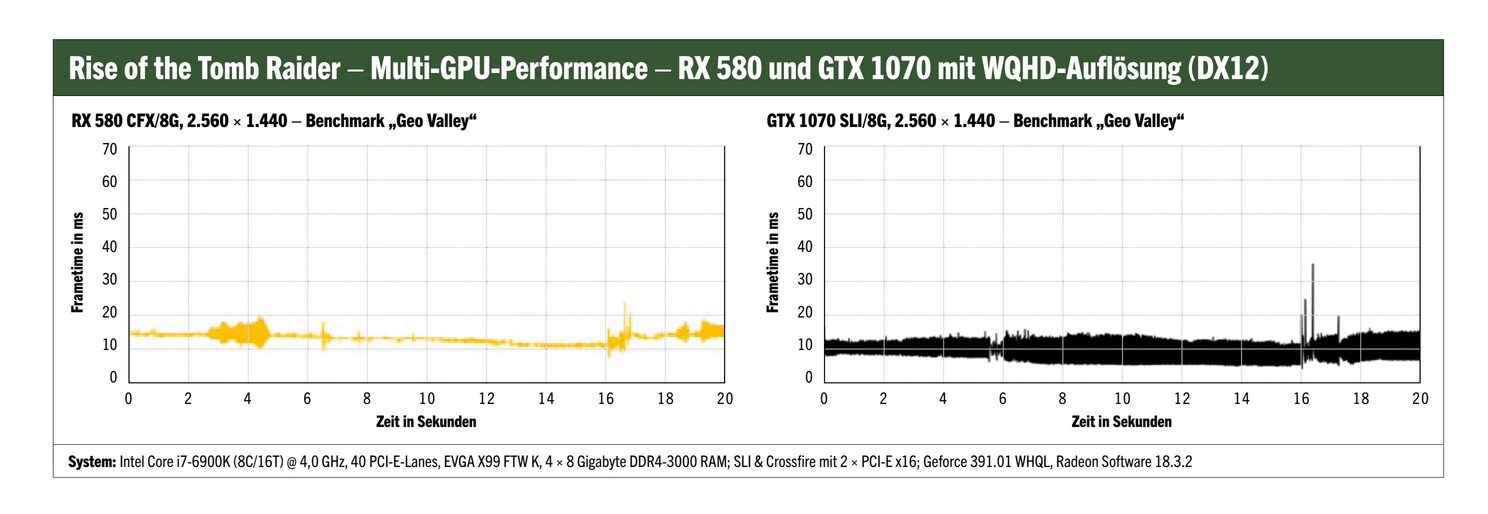
Grafikkarte(n)	P99	Ø Fps
2 × GTX 1080 Ti SLI/11G	53	68,8 (+59%)
2 × GTX 1070 SLI/8G (	28	44,6 (+3%)
1 × GTX 1080 Ti Single/11G	40	43,4 (Basis)
2 × GTX 980 SLI/4G	24	34,6 (-20%)
2 × RX 580 CFX/8G	18	33,5 (-23%)
2 × R9 390X CFX/8G	18	31,5 (-27%)
1 × RX Vega 64 Single/8G	26	27,9 (-36%)
2 × RX Vega 64 CFX/8G		Absturz!

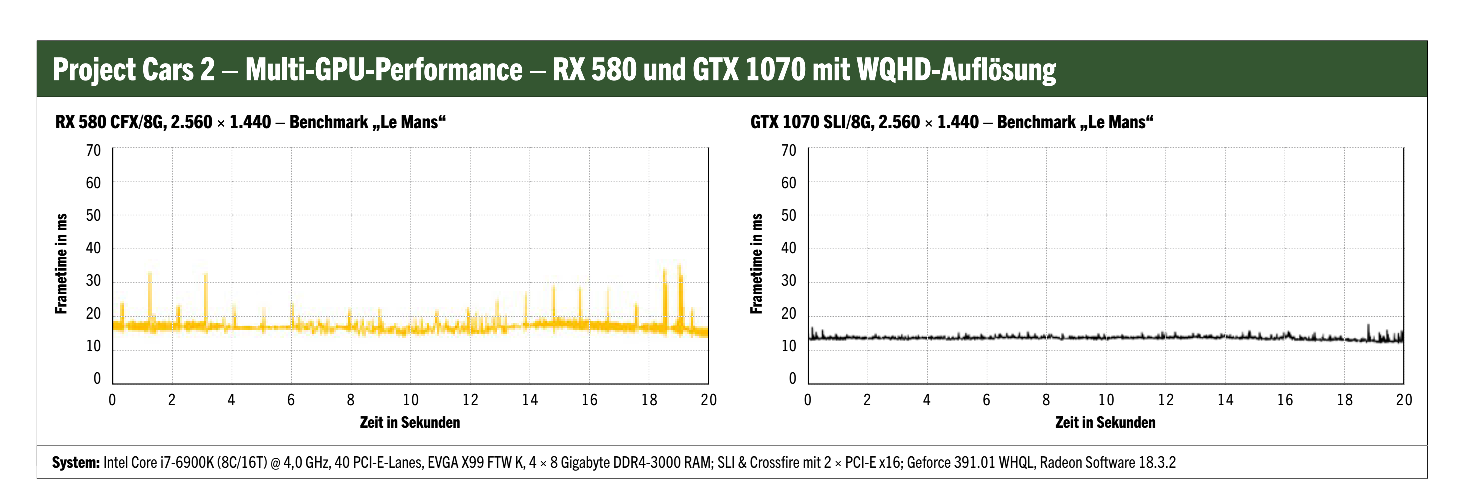
System: Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2 **Bemerkungen:** Min-Fps entsprechen den P99-Perzentilen.

P99 ▮ Ø Fps ▶ Besser


SW: Battlefront 2 – Multi-GPU-Performance – RX 580 und GTX 1070 mit WQHD-Auflösung
RX 580 CFX/8G, 2.560 × 1.440 – Benchmark „Naboom!“
GTX 1070 SLI/8G, 2.560 × 1.440 – Benchmark „Naboom!“
Frametime in ms
Zeit in Sekunden
System: Intel Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2


Overwatch – Multi-GPU-Performance – RX 580 und GTX 1070 mit Ultra-HD-Auflösung
RX 580 CFX/8G, 3.840 × 2.160 – Benchmark „Dorado“
GTX 1070 SLI/8G, 3.840 × 2.160 – Benchmark „Dorado“
Frametime in ms
Zeit in Sekunden
System: Intel Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2


Rise of the Tomb Raider – Multi-GPU-Performance – RX 580 und GTX 1070 mit WQHD-Auflösung (DX12)
RX 580 CFX/8G, 2.560 × 1.440 – Benchmark „Geo Valley“
GTX 1070 SLI/8G, 2.560 × 1.440 – Benchmark „Geo Valley“
Frametime in ms
Zeit in Sekunden
System: Intel Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2


Project Cars 2 – Multi-GPU-Performance – RX 580 und GTX 1070 mit WQHD-Auflösung
RX 580 CFX/8G, 2.560 × 1.440 – Benchmark „Le Mans“
GTX 1070 SLI/8G, 2.560 × 1.440 – Benchmark „Le Mans“
Frametime in ms
Zeit in Sekunden
System: Intel Core i7-6900K (8C/16T) @ 4,0 GHz, 40 PCI-E-Lanes, EVGA X99 FTW K, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 RAM; SLI & Crossfire mit 2 × PCI-E x16; Geforce 391.01 WHQL, Radeon Software 18.3.2



Der Duke hat sich selbst überlebt. Fast 15 Jahre Entwicklungszeit machen noch lange kein gutes Spiel.

SCHANDFLECKE:

Diese Titel werden ihrem Namen nicht gerecht

Von: Sebastian Zelada & Maria Beyer-Fistrich

Metal Gear Survive hat es uns jüngst wieder vor Augen geführt: Ein großer Name macht noch lange kein großes Spiel. Wir blicken zurück auf acht weitere Titel, die Fans bitter enttäuschten.

Warum *Metal Gear Survive* kein Meilenstein werden konnte, ist wohl einfach zu beantworten: Einen Hideo Kojima zu ersetzen, ist quasi ein Ding der Unmöglichkeit. Ein weitgehend freudloses und blutleeres Survival-Zombie-Spiel hinklatschen muss man deshalb natürlich noch lange nicht. *Metal Gear Survive* enttäuschte nämlich nicht nur im Hinblick auf den klangvollen Titel. Nun ist *Metal Gear Survive* aber bei Weitem nicht das erste Spiel, welches dem großen Namen einer Serie nicht gerecht wurde. Selbst Nintendo hat bereits mehr als einen Ausfall produziert, der sich mit dem Namen berühmter Serien oder Helden schmückt. Die Schandflecke erklären sich dabei äußerst unterschiedlich. Mal fehlt der kreative Vordenker, mal entscheidet sich der Entwickler dazu, Erfolgsformeln in die Tonne zu treten und beliebte Charaktere oder Schauplätze in völlig spaßbefreite Spin-off-Spielkonzepte zu quetschen. In anderen Fällen leidet eine Serie einfach unter akutem Innovations- und Talentmangel oder die Publisher versuchen noch den letzten Cent aus einem Gaming-Kadaver zu quetschen, der bis auf das Knochenmark abgenagt ist. Wie das Ergebnis letztlich zustande kommt, dürfte den meisten Spielern dabei herzlich egal sein, denn ist der Titel erst einmal gekauft, bleibt meist nur noch der Ärger über das zum Fenster hinausgeschmissene Geld. In der Gewissheit, auch künftig zahlreiche solcher schwarzen Schafe präsentieren zu können, blicken wir hiermit auf Schandflecke, die den großen Namen ihrer Mutterserien nicht gerecht werden.

STAR FOX ASSAULT

Nachdem Fox McCloud im Weltraumshooter *Starwing* 1993 einen grandiosen Einstand auf dem Super Nintendo feierte und dank des in das Modul integrierten Super-FX-Chips sogar Polygon-Grafik auf die betagte 2D-Konsole brachte, überzeugte auch das Sequel *Lylat Wars* auf dem N64. Die Fangemeinde war jedoch nur so lange verzückt, bis die GameCube-Teile erschienen. Nach dem an Rare ausgelagerten Action-Adventure *Star Fox Adventures* sollte 2005 *Star Fox Assault* das klassische Weltraumgameplay mit Bodenmissionen anreichern. Entwickler Namco verstand es jedoch nicht, Nintendos Gameplay-Qualitätsstandards zu erreichen. Die Steuerung war hakelig, die Missionen langweilig und repetitiv und die Entwickler verpassten es, dem Titel die Spieltiefe zu geben, welche die Serie eigentlich auszeichnet. Die zahlreichen geheimen Routen und das Perfektionieren der eigenen Skills, die bei anderen Serienteilen zum Immer-wieder-Spielen anregen, gab es hier nicht. Übrig blieb ein Weltraumgeballer von der Stange, das dem Fuchs auch heute noch Albträume bereiten dürfte.

Es muss gar nicht Halloween sein, um in *Rollercoaster Tycoon World* das große Grausen zu bekommen. Das Spiel ist qualitativ ein Offenbarungseid und wird der guten Serie nicht gerecht.

ZELDA AUF DEM CD-I

Als 2007 mit *Link's Crossbow Training* ein *Zelda*-Spin-off für die gerade boomende Wii-Konsole erschien, war das kein Glanzpunkt für das Franchise. Doch auch wenn es sich bei den Zielübungen mit Bogen und Wii-Zapper im Grunde nur um eine 20 Euro teure Demo für die Bewegungssteuerung der Wii handelte, so bot diese immerhin eine gewisse spielerische Qualität. Den absoluten Ausreißer nach unten machten jedoch *Zelda*-Spiele, die gar nicht von Nintendo stammten. Philips sicherte sich Mitte der 90er-Jahre die Rechte, Dritthersteller mit der Entwicklung von *Zelda*-Spielen für seine Heimkonsole CD-i zu beauftragen. Der Deal entsprang aus einem gescheiterten Auftrag, im Zuge dessen Philips das Super Nintendo mit einem CD-Laufwerk erweitern sollte. Daraus wurde nichts, doch der Schaden war bereits angerichtet: Philips beauftragte Animation Magic und Viridis mit der Produktion von *Link: The Faces of Evil*, *Zelda: The Wand of Gamelon* und *Zelda's Adventure*. Interessanterweise steuert der Spieler in den beiden *Zelda*-Titeln wirklich die Prinzessin. Ein bemerkenswerter Ansatz innerhalb des Spieluniversums, der jedoch aufgrund der mangelhaften Qualität der Spiele keinerlei Relevanz mehr aufweist. Die CD-i-Trilogie der *Zelda*-Reihe fiel meilenweit hinter die Nintendo-Originale zurück. Vor allem die Zwischensequenzen waren bereits damals Fremdscham pur, da sie nur über wenige Animationsphasen verfügten und schlecht koloriert waren. Sie wirkten wie in Microsoft Paint zusammengeklatscht und wechselten sich mit 2D-Abenteuerpassagen ab, die kaum zu steuern waren. Das üble Design von Link, Zelda und allen anderen Protagonisten wirkt dabei wie Blasphemie am geistigen Werk der Japaner. Der deutsche Titel des ersten Spiels, *Link: Die Fratzen des Bösen*, darf deshalb durchaus auch als Warnung vor der Charakterdarstellung verstanden werden.



Neben den restlichen, ausnahmslos grandiosen Vertretern der *Mario Kart*-Serie fällt *Mario Kart Arcade GP* deutlich ab.

TONY HAWK'S PRO SKATER 5

Wäre Tony Hawk in seiner Karriere als professioneller Skateboarder jemals so brutal mit dem Gesicht auf dem Asphalt gelandet, wäre er wohl nie wieder aufgestanden. Was Activision mit *Tony Hawk's Pro Skater 5* veranstaltet hat, spottet jeder Beschreibung. Zwar verbuchte die einst grandiose Serie mit *Tony Hawk's Downhill Jam* 2006 bereits den ersten Ausreißer in niedrigere Wertungsgefilde und zeigte spätestens 2007 mit *Tony Hawk's Proving Ground* Abnutzungserscheinungen, doch mit *THPS5* lieferten die Macher einen Offenbarungseid ab,


Unter den Spielen der Hauptreihe ist *Resident Evil 6* mit Abstand der schlechteste Titel.

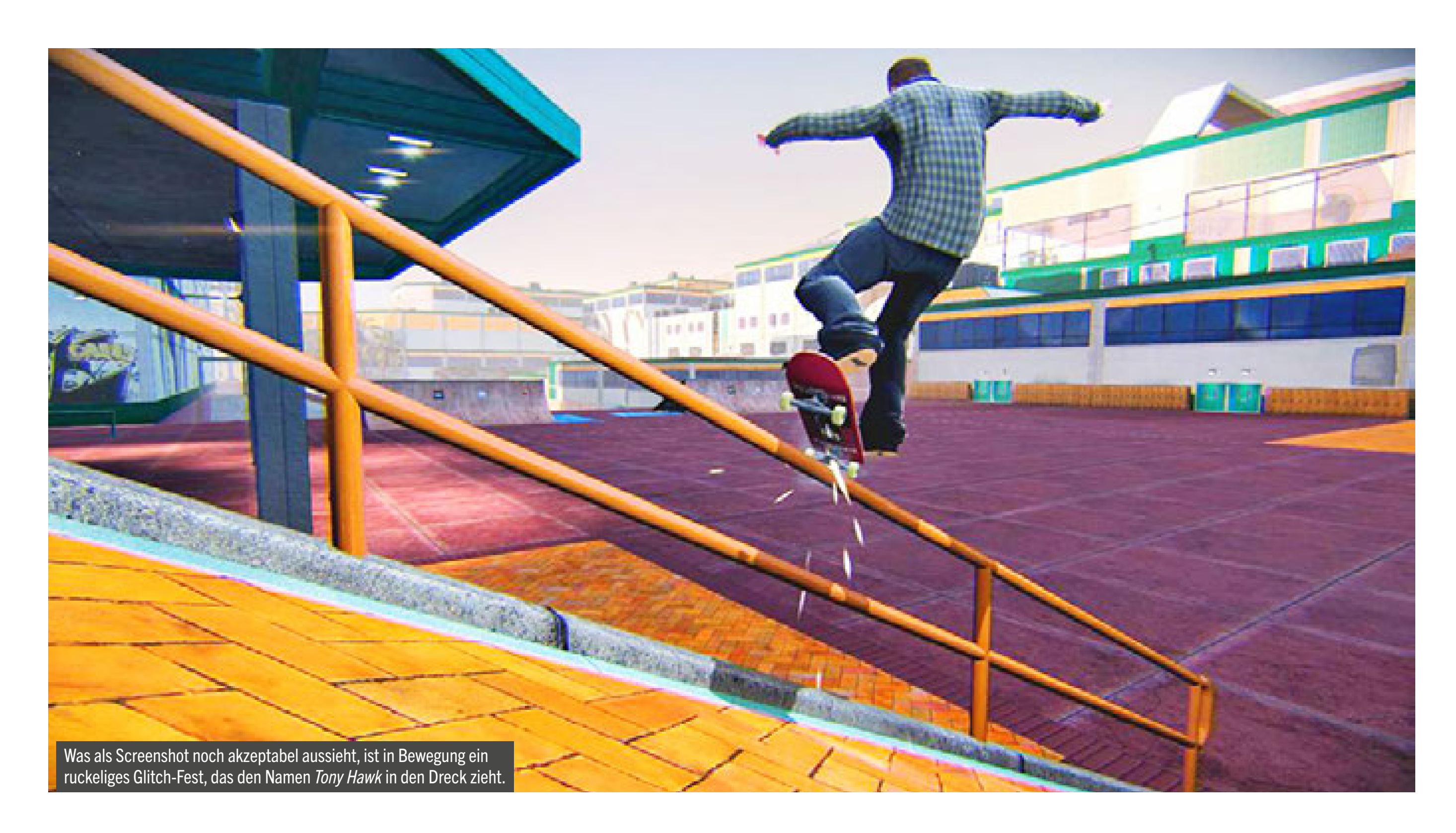
der vor Glitches und Fehlern nur so strotzte. Die detailarme Grafik stotterte schlimmer als ein Skater, der nach einem missglückten Grind die Rail gefressen hat. Das Leveldesign ist derart lieblos, dass einem schon nach wenigen Minuten die Lust vergeht, überhaupt weiterzuspielen. Auch der Online-Modus ist eine Katastrophe und dürfte einer der Gründe sein, weshalb sich bis heute frustrierte Spieler bei Tony Hawk selbst melden und sich entweder beschweren oder ihn bitten, sich um ein Remake beziehungsweise um ein neues Spiel zu kümmern. Die Anfragen bewegten den Altstar kürzlich sogar dazu, auf Twitter klarzustellen, dass er mit der Serie nichts mehr zu tun habe. Wir sind uns nicht ganz klar, ob das jetzt eine gute oder eine schlechte Nachricht ist.

MARIO KART ARCADE GP

Wir hatten ja bereits eingangs aufgezeigt, wie Namco *Star Fox* verhunzt hat. Hier haben es die *Pac-Man*-Erfinder mit einem noch größeren Franchise Nintendos geschafft. *Mario Kart Arcade GP* und seine Nachfolger *Mario Kart Arcade GP 2* und *DX* brachten das Gameplay der bewährten Hauptserie in die Spielhalle. Dabei machten sie jedoch alles schlechter als ihre Vorbilder. Die Titel sind übrigens niemals für Konsolen erschienen und das ist wohl auch besser so. Die Steuerung war zwar in Ordnung und machte grundsätzlich Spaß, doch von wildem Driftvergnügen und der Möglichkeit, Fähigkeiten über diverse Gameplaykniffe zu perfektionieren, waren die Titel weit entfernt. Der erste Teil präsentierte sich darüber hinaus auch noch unglaublich faul: Statt der gewohnten thematischen Streckenvielfalt besteht beispielsweise der Regenbogen-Cup ausschließlich aus Regenbogenstrecken. Der Pac-Man-Cup setzt sich dann auch lediglich aus Pisten zusammen, die durch Pac-Man-Village führen. Zu allem Überfluss fährt man nach der Hälfte des jeweiligen Cups die Strecken einfach noch mal in die Gegenrichtung ab. Dabei waren gerade die Streckenvielfalt und das tolle Design immer zwei der großen Stärken der Reihe. *Mario Kart Arcade GP 2* zeigte sich kaum fleißiger und fügte gerade einmal zwei magere neue Cups hinzu. Immerhin gibt es einen Haufen Items, die es in den Konsolenfassungen nie zu sehen gab, wie beispielsweise „Dr. Mario"-Viren und Torten. Das ist nett, doch das reicht für ein ordentliches *Mario Kart* hinten und vorne nicht aus.

DUKE NUKEM FOREVER

Was lange währt, wird endlich gut. Dieser Satz trifft auf vieles zu aber sicher nicht auf *Duke Nukem Forever*. Als der Titel am 10. Juni 2011 endlich erschien, hatte sich der Name längst zum Running Gag entwickelt. 3D Realms arbeitete zwischen 1997 und 2009 über ein Jahrzehnt an dem heiß erwarteten Ego-Shooter. Irgendwann war klar, dass die lange Entwicklungszeit nicht mehr auf außerordentliche Qualität, sondern auf große Probleme bei der Produktion des Spiels hindeutete. Nachdem das Spiel zwischenzeitlich auf Eis lag, nahm sich 2009 letztlich Gearbox Software der Sache an und lieferte zwei Jahre später ein Spiel ab, das wohl besser im virtuellen Nirwana versunken wäre. Herausgekommen ist ein Titel mit ellenlangen Ladezeiten, austauschbarem Gegnerdesign und unlustigen Witzen – also alles in allem ein äußerst


Was als Screenshot noch akzeptabel aussieht, ist in Bewegung ein ruckeliges Glitch-Fest, das den Namen *Tony Hawk* in den Dreck zieht.

Rollercoaster Tycoon World hat mit den drei ersten guten Serienteilen fast nichts mehr gemein, außer halt den Freizeitpark. Fans greifen lieber zu *Planet Coaster* von den Originalentwicklern.

langweiliges Spiel, das den ebenso stumpfen wie simplen, aber dafür spaßigen Vorgängern in keiner Weise gerecht wird. Selten hat sich ein Held so sehr selbst überlebt wie der Duke. In Zeiten, in denen der sexistische Machotypus in Videospielen auszusterben scheint, verwundert es irgendwie kaum, dass 3D Realms mit *Ion Maiden* in seinem neusten Shooter nun auf eine Heldin setzt und damit auf Steam tatsächlich großen Erfolg hat.

SONIC R/ 2006 / BOOM

Sonic, was machen wir nur mit dir? In schöner Unregelmäßigkeit haut Sega immer mal wieder ein tolles Hüpfspiel mit dem Überschalligel heraus, so wie jüngst mit *Sonic Mania* – nur um in der Folge wieder zwei bis drei klägliche Versuche auf den Markt zu werfen. Der „Fun"-Racer *Sonic R* auf Sega Saturn und dem PC war dabei wohl der absolute Tiefpunkt. Statt mit einem Affenzahn durch extrem spaßige Highspeed-Passagen zu stürmen, eiert Sonic (oder wen aus dem Starterfeld man auch immer steuert) wie ein Betrunkener über leidlich abgesteckte Kurse, bei denen man schnell die Orientierung verliert. Moment: Das Gleiche trifft fast 1:1 auf *Sonic 2006* zu, den bisher größten Schandfleck in der gesamten Sonic-Hüpfspiel-Historie. Ein Spiel, welches es geschafft hat, die durchaus gelungene Formel der „Sonic Adventure"-Spiele auf Segas Dreamcast nur eine Konsolengeneration später zu einem völlig verbuggten und unspielbaren Gameplay-Matsch verkommen zu lassen. Dass Sega es auch heute noch schafft, Sonics Karriere regelmäßig Knüppel zwischen die Beine zu werfen, bewies jüngst *Sonic Boom*, das im Grunde die gleichen Fehler wiederholte. Wohl dem, der es mit Humor nimmt, so wie der wirklich exzellente Twitter-Account des Igels. Schade, wenn ein gelungener Social-Media-Auftritt über lange Zeit das Spaßigste an einer Serie ist.



Sonic wird bald wieder mit einem Rennspiel zurückkehren, wie Sega jüngst anteaserte. So schlecht wie *Sonic R* wird es aber wohl kaum werden.

RESIDENT EVIL 6

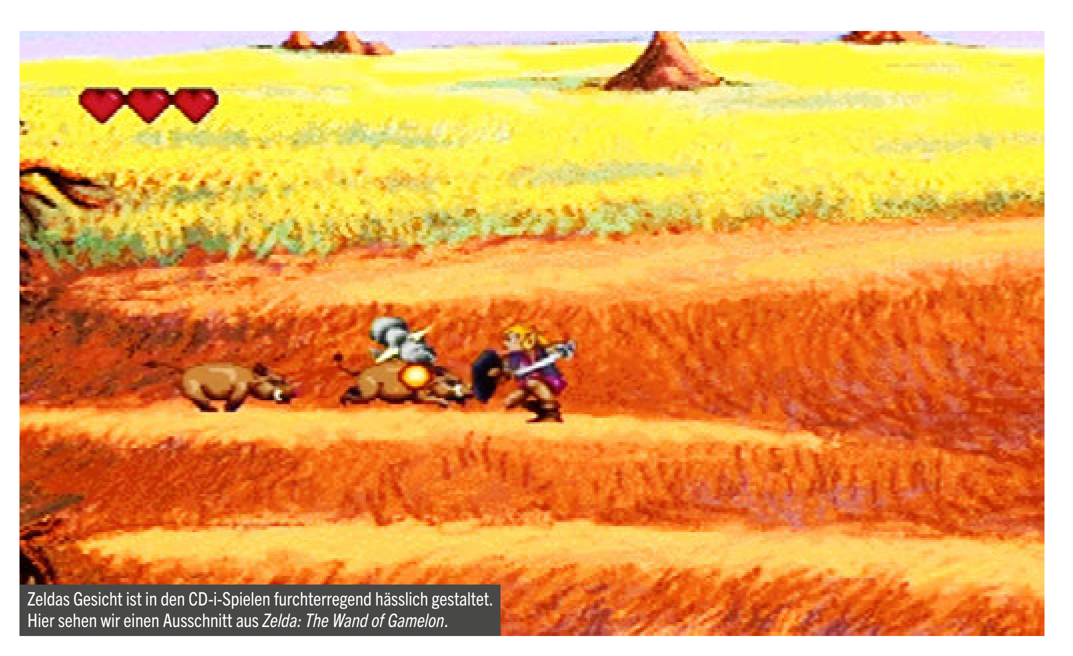
Resident Evil war eine dieser Serien, von denen wir nie gedacht hätten, dass sie jemals in die Mittelmäßigkeit abstürzen könnten. Doch irgendwann musste es ja auch Capcoms Vorzeigehorror treffen. Um einen Schandfleck der Serie zu finden, müssen wir nicht einmal auf die halbgaren Ableger *Operation Racoon City* oder *Umbrella Corps* zurückgreifen. Teil 6 der Hauptserie war im Grunde die größte Enttäuschung, denn bis dahin waren wir trotz mancher serieninhärenten Schwächen einfach Besseres von Capcom gewohnt. Der 2012 veröffentlichte Titel hatte nicht nur mit neuer

Ein Notsignal strahlen wohl auch viele Spieler von *Star Fox Assault* aus. Das Spiel ist der schlechteste Teil der Reihe.

Konkurrenz wie der grandiosen *Dead Space*-Reihe zu kämpfen, sondern wandelte sich von einem gediegenen Horror-Erlebnis zu einer stumpfen Geisterbahnfahrt mit Actionfilm-Elementen. Kaum Zombies, schlimmes Bossgegner-Recycling, keinerlei Gruselatmosphäre und die träge Steuerung töteten die Freude am Spiel. Von der lächerlichen und vor Logiklücken strotzenden Story wollen wir gar nicht erst anfangen.

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

Es ist nicht unbedingt verwunderlich, dass auf ein Hoch auch ein Tief folgt. Gerade bei Achterbahnen ist das im Grunde ja auch Gesetz. Das hat sich Publisher Atari aber wohl ein wenig zu sehr zu Herzen genommen, denn mit dem Spiel *Rollercoaster Tycoon World* haben sie die einstmals grandiose Serie zu Grabe getragen. Schon als der Titel während der Entwicklung mehrfach verschoben wurde, ahnten Fans nichts Gutes. Der Debütrailer in Katastrophengrafik und eine Early-Access-Version in unsäglich-unspielbarem Zustand brachten dann schnell die Gewissheit: Ataris Serie hat nur noch den Namen und das Setting mit den tollen Vorgängerspielen aus vergangenen Zeiten gemeinsam. Der Grund für den Absturz: Die talentierten Entwickler von Frontier Developments haben Atari inzwischen verlassen und waren für die letzten guten Spiele der Serie verantwortlich. Doch nach der Entwicklung des soliden *Rollercoaster Tycoon 3* fand der einzige Kontakt zwischen den beiden Parteien in einem Gerichtssaal statt. Frontier Developments verklagte Atari nämlich, da es Millionen an Tantiemen für das Spiel zurückhielt und nicht auszahlte. Mit *Planet Coaster* zeigte das inzwischen selbstständig agierende Studio, dass es weiterhin sein Handwerk beherrscht. Die Rechte an der namhaften Serie *Rollercoaster Tycoon* hingegen liegen weiterhin bei Atari. Und die werden den Namen wohl auch noch weiter beschmutzen. Mit einer desaströsen Crowdfunding-Kampagne für eine Switch-Version von *Rollercoaster Tycoon* erntete das Unternehmen jüngst einen veritablen Shitstorm. Die Fans tobten: Nicht nur hatte Atari ihre geliebte Serie zugrunde gerichtet, nein, die Manager besaßen sogar noch die Dreistigkeit, für eine scheinbare 1-zu-1-Portierung des ebenso minderwertigen *Rollercoaster Tycoon Touch* nochmals Geld von ihnen sammeln zu wollen. Hinzu kamen fast schon lächerliche Investoren-Belohnungen. Dagegen ist das aus Sicht der Fans herzlose Ausschlachten des *Metal Gear*-Franchise durch Konami fast schon sympathisch. ❑



Zeldas Gesicht ist in den CD-i-Spielen furchterregend hässlich gestaltet. Hier sehen wir einen Ausschnitt aus *Zelda: The Wand of Gamelon*.